CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 7

NUMERO 7 - JUILLET/AOUT 90

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

EXCEPTIONNEL

212 PAGES

3 CONCOURS

UNE NEO GEO A GAGNER !

POSTER RANX

INOUI

CONSOLES NEWS N°2
Le nouveau mag détachable
LES CONSOLES : Oui, mais laquelle ?
LES INTERNATIONAUX DE LA CONSOLE

EXCLUSIF

JOHNNY HALLYDAY

Une rock-star au micro

INCROYABLE

TESTS DE L'ETE

TOUTES LES NOUVEAUTES DE LA RENTREE

350 vies infinies

NUMERO DOUBLE JUILLET / AOUT

SPECIAL VACANCES

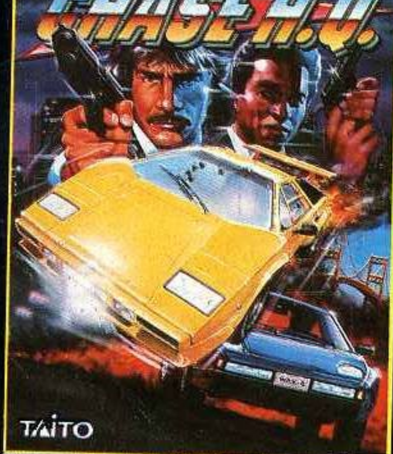
N° 7 • JUILLET/AOUT 1990 • 30 F • BELGIQUE : 219 FB • SUISSE : 8 FS • LUXEMBOURG : 216 FL • ISSN 0994-4559

T 2788 - 9007 - 30,00 F

Deja le

Il n'existe aucun endroit ou vous pouvez éviter... **SLY SPY**
Sa carte de visite est une invitation à danser avec le danger Entrez dans l'existence explosive d'un agent secret à travers ce thriller d'arcade/action qui vous laissera à peine le temps de reprendre votre souffle! Disponible sur Amstrad k7 et disquettes, Atari ST/STE et Amiga

DATA EAST

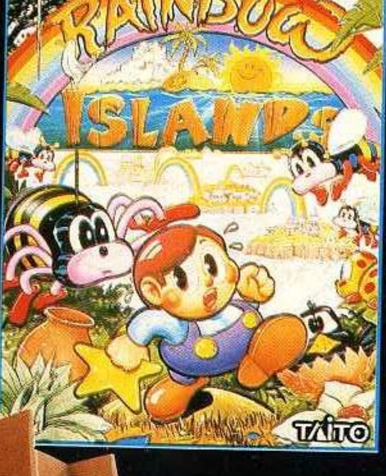


La plus rapide, la plus passionnante des simulations de voiture en 3D jamais réalisée. Prenez le volant de votre Porsche Turbo à la poursuite de dangereux criminels conduisant de véritables bolides. Vous manquez de temps ? Il vous suffit d'activer votre super turbo et vous serez plaqué au fond de votre siège!





Sautez de l'ile de Doh vers l'ile des Monstres où vous rencontrerez Doh en personne, mais aussi des insectes bourbonnants, des jouets bizarres, des machines de combats mortelles, des monstres ou des créatures légendaires et folkloriques pour entrez dans le monde des ténèbres et affrontez ses habitants!
Un jeu original qui vous propose 7 iles à visiter, reproduisant fidèlement le "fun" et l'incroyable jouabilité du hit d'arcade.
Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga.



M C

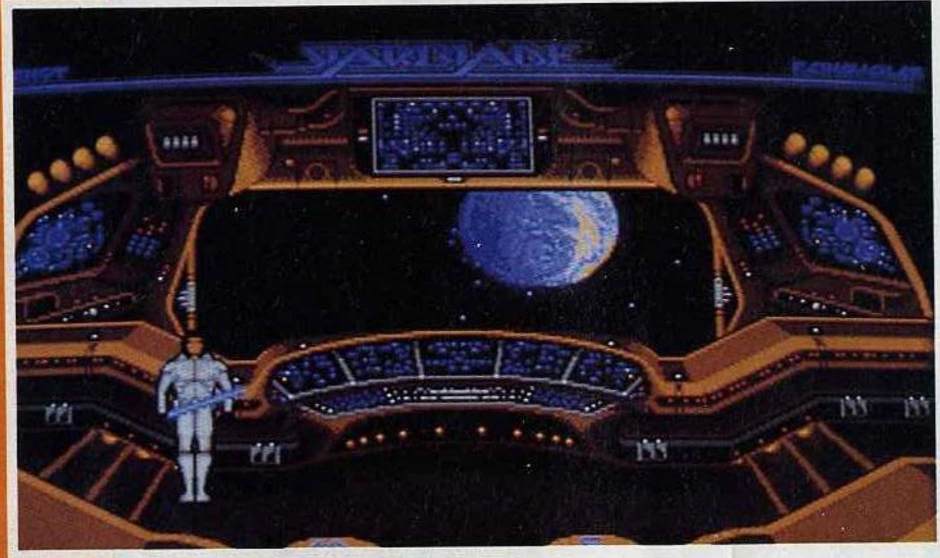
NOLLIS





Futur!
F29
RETALIATOR
Le plus grand simulateur de voi jamais réalisé vous offre un choix de appareils et de 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.
F29 RETALIATOR - Le ciel est désormais votre univers."Une simulation de vol en 3D hyper rapide..." "Techniquement superbe, visuellement époustouflant."
SHADOW Warriors
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro en innovant par son interactivité avec les décors! Les techniques dévastatrices du Ninjitsu ont traversé les guerres médiévales... et maintenant elles revivent dans les metropoles américaines. Un millenaire entier de secrets du Ninjitsu dans vos mains... le coup de pieds arrière "Phoenix", le triple enchainement de directs, la prise de torsion du visage et bien d'autres techniques vous donnet un formidable arsenal de suprenants enchainements.
En tant que Maitre du Ninjitsu, vous pouvez descendre dans la rue. SHADOW WARRIORS le héros des années 90Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga
AKZIDENZ
ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

N°7 somm



Starblade, disponible sur Amiga !



Kick Off II, pour vous remettre des émotions du Mondiale.

...aire

TESTS

ST

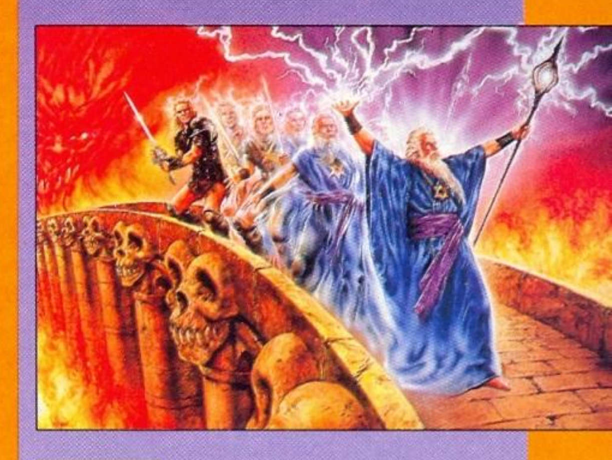
AMIGA

CPC

PC

C64

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Téléfax : (1) 43 33 03 23. • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft • ***DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:*** Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • ***COORDINATION*** : Bernard JOLIVALT • MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEUR:Yacine • CORRESPONDANT PERMANENT EN GRANDE-BRETAGNE : Derek de la FUENTE • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL. • REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60 Terminal: EB6 • PHOTOGRAVURE: Efa - PSD - Souris Flash • IMPRIMEUR: Jean Didier • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • ***PRIX EXCEPTIONNEL NUMERO DOUBLE JUILLET/AOUT : 30F*** • Photo de couverture : Johnny Hallyday : Tony Frank/Orop • Illustration Ranx



Salut, bienvenue aux 7 lecteurs qui lisent l'édito. Ça fait drôlement plaisir, de se retrouver entre nous. Vous voulez que je vous fasse un bref résumé du canard? Rien que pour vous tout seuls? Allons-y: d'abord, comme c'est un spécial vacances et qu'il ne reparaîtra que fin août, ce numéro a beaucoup, beaucoup plus de pages que d'habitude. J'espère que ça vous plaira, parce qu'on s'est vraiment décarcassés. Ensuite, je voudrais signaler qu'il n'y a pas de Top Ten ce mois-ci, parce qu'on ne peut pas à la fois rester des heures au téléphone avec l'agence de voyages qui nous prépare les billets pour Tahiti et préparer le Top Ten. Faut choisir, dans la vie. On a choisi: c'est Tahiti.

La Bible des Pokes, qu'on avait prévu pour le 14 juillet, est reportée sine die. Cum die, en fait, puisqu'elle sortira en septembre. Ce sera un monument, promis. Patience.

Ce numéro est plus cher, vous avez remarqué? Pas beaucoup, par rapport au boulot que ça nous a demandé. Rapport qualité/prix, on est imbattable.

Ça serait très sympa de votre part, vous les 7 lecteurs qui lisez l'édito, puisque vous êtes des gens sérieux, de renvoyer le sondage le plus vite possible, c'est-à-dire aujourd'hui même sinon vous allez oublier. Comme ça, on pourra préparer le prochain numéro en fonction de vos réponses. Soyez gentils, mettez 10/10 à l'édito, sinon ils vont me virer. Merci les gars.

Ne profitez pas des vacances pour ne rien foutre. Lisez "Le pendule de Foucault" d'Umberto Eco, jouez à Rainbow Islands, travaillez votre anglais – 92 est pour demain, comme disent les politiques – lavez-vous les dents deux fois par jour, plantez un arbre, foutez la paix à vos voisins, faites des high-scores d'enfer, faites attention aux vives sur la plage, et aux requins dans l'eau, évitez la Roumanie, bronzez, amusez-vous et pensez au numéro 8 qui sortira fin août. Ite, edito est.

courrier

■ Je voudrais dire une chose à propos de Consoles News: il est super! Citation: "Qu'est-ce qu'on pourrait demander de plus, hein?" (Joystick du mois dernier, Edito, 2ème paragraphe). La réponse, c'est: les agrafes. Lorsqu'on le détache, toutes les feuilles s'en vont... Si c'est ça, l'indépendance... Et la Game Boy dans tout ça? C'est vrai, quoi, il y a à peine une photo de Space Invaders! Oui, je l'avoue, je le dis car j'en ai une (pas une photo, une Game Boy!), mais en plus il n'y a même pas de Top Ten pour elle, et non plus pour la Megadrive. A propos de consoles, Jean-Marc Destroy les a toutes ou quoi? Question indiscrète: c'est vrai qu'il est daltonien?

Radi.

Procédons par ordre. Les agrafes, ce n'est pas possible pour une raison technique toute bête: on est obligé d'agrafer par "cahier" de 32 pages (sans rentrer dans les détails, le journal est imprimé sur des grandes feuilles qui sont pliées 4 fois, ce qui donne 32 pages), or Consoles News fait bien plus de pages. Quant à l'indépendance, n'exagérons pas, elle n'est que théorique: je voudrais bien insister sur le fait que la micro et les consoles sont de plus en plus liées, parce que les programmes sont adaptées de l'une vers l'autre et réciproquement. Les possesseurs de micro qui ne lisent pas Consoles News sont aussi bêtes que ceux qui ont une console et ne lisent pas les tests. Voilà, c'est dit.
Pour la Game Boy et la Megadrive, rappelons qu'elles ne sont toujours pas importées officiellement... On ne peut donc pas faire de Top Ten, ni Five, ni One. Pour terminer, non, Destroy n'a pas toutes les consoles: il n'a que les plus chères, question de standing. Et non, il n'est pas daltonien: il ne distingue pas les couleurs, c'est pas pareil (du moins, c'est lui qui prétend que c'est pas pareil. Pour le reste de la rédaction, il est daltonien, point à la ligne).

■ Je me pose des questions sur la Sega Megadrive que je voudrais acheter. Dans le numéro 6, page 11, un communiqué sur cette dernière nous prévenait au sujet de sa vente non conforme. A côté de celà, des pubs de plusieurs revendeurs nous sont proposées, qu'est-ce que ça veut dire? Vos propres tests seraient-ils faits sur une console non conforme? Si oui, cela est-il gênant et que risque-t-on ultérieurement au niveau des nouveautés et du fonctionnement? Enfin, les jeux dont les tests sont parus sont-ils incompatibles avec la version française? Une version compatible est-elle prévue?

V.N. Eragny

D'accord, c'est effectivement le moment de faire le point. Premièrement, la Megadrive n'est pas vendue officiellement. Ça veut dire que Sega France (représenté par Virgin) est en train de préparer l'importation officielle: traduction des manuels d'utilisation, francisation des logiciels, politique de service après-vente, campagne de publicité, mise en place d'un service client, bref, ce que fait un importateur sérieux. Or, mettre une telle structure en place prend du temps. En attendant qu'elle le soit, des revendeurs ont décidé d'aller acheter des Megadrive à l'étranger et de les vendre telles quelles. Le problème, c'est que Sega France n'a pas du tout envie d'assurer le service après-vente sur des machines qui ont été vendues par d'autres. C'est pourquoi ils ont choisi de vendre des cartouches légèrement modifiées, spécifiques à la France. Les cartouches françaises ne marcheront donc qu'avec les machines vendues en France par Sega France. Et les machines qui ont été achetées chez les revendeurs "parallèles" demanderont des cartouches qui proviennent du même endroit que la machine: si un revendeur achète ses machines aux Etats-Unis, il faudra y mettre des cartouches américaines. Si les machines sont achetées au Japon, il faudra des cartouches japonaises, etc. Mais bon, c'est la loi du marché: soit tu attends d'avoir une machine officielle, avec le SAV, le service client et les manuels en français, soit tu es très pressé et tu en achètes une à un revendeur qui fait du "parallèle", mais tout en sachant que ça implique que tu devras acheter des cartouches étrangères, que tu ne bénéficieras pas du SAV de Sega France, etc.
Pour ce qui est de nos tests, oui, avouons-le franchement, nous les faisons sur une machine étrangère, faute de mieux. Mais les logiciels que nous critiquons sortiront en France probablement en même temps que la Megadrive, et en français. Nous en reparlerons amplement en septembre, puisque c'est la date à laquelle Sega France lancera la machine officiellement. Voilà, tu sais tout...

■ Je me demande pourquoi beaucoup de possesseurs de micros achètent des jeux originaux puisque ceux qui sont piratés ont des avantages: ils ne coûtent rien (si ce n'est les timbres pour l'expédition) et sur la majorité de ces softs, on peut choisir si l'on veut ou non les vies infinies, les munitions illimitées, etc. Les trois seuls inconvénients sont: les virus, les modes d'emploi et sur certains jeux, les codes. Mais ces problèmes sont rapidement résolus! Pour les virus, il suffit d'avoir un anti-virus; pour les modes d'emploi, des journaux pirates, avec les explications, sont régulièrement édités. Et pour les codes, les pirates les enlèvent! Alors, je vous pose ma question: quelle est l'utilité d'acheter des jeux originaux?

Fred, Suisse.

D'abord, ça permet de mettre son vrai nom au bas de la lettre et d'avoir un véritable interlocuteur. Ce n'est pas ton cas. Ensuite, ça évite d'aller en taule. On ne fait pas des articles à chaque fois qu'un pirate part en taule, parce que ce serait lassant, à force. Et puis, est-ce que tu achètes des disques originaux, ou tu les copies sur cassette? Tu fais comme tu veux, mais moi, j'achète des disques, parce que ça me permet d'avoir la pochette, et de constituer une belle collec.
Et les manuels compliqués, tu fais comment? Genre, Flight Simulator II? Tu t'écrases au sol à chaque fois et tu dis que le programme est buggé, c'est ça?
Dernière raison, et probablement la plus importante: il faut aller dans le sens du système, sinon le système se modifie pour lutter contre ce qui l'attaque. De même que les moustiques ont muté suite aux projections de DDT et sont devenus immunes, l'industrie informatique est en train de muter suite au piratage: tous les éditeurs, sans exception aucune, rêvent de ne développer que sur consoles, et certain sont déjà en très bonne voie. Et alors, me répondras-tu? Et alors les cartouches coûteront toujours plus cher que des disquettes, d'une part, et il est tellement difficile de développer sur cartouches que des auteurs indépendants ne pourront plus créer des programmes originaux. Acculé, à bout d'arguments, tu diras peut-être: "Je m'en fous, je ne demande pas de programmes originaux"? Ben voyons. Et Tetris, au hasard, tu crois pas que l'auteur l'a développé sur console, non? A cause des pirates, dans trois ou quatre ans, des programmes comme Tetris seront devenus impossibles à commercialiser.
Voilà l'utilité d'acheter des programmes originaux. Si tu ne te plies pas un peu aux lois du système, le système se retournera contre toi un jour. Et tout le monde est responsable. Désolé d'être si grave, mais moi, l'informatique, j'y tiens...

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

Les Top NASA

TOP 8 bits

DARK CENTURY
TITUS, AMSTRAD CPC
TENNIS CUP
LORICIELS, AMSTRAD CPC
EAGLE RIDER
MICROID, AMSTRAD CPC
BEST OF CODEMASTERS VOL. 1
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC
PINBALL MAGIC
LORICIELS, AMSTRAD CPC
10 JEUX EXTRAORDINAIRES
GREMLIN, AMSTRAD CPC
WILD STREETS
TITUS, AMSTRAD CPC
CHASE HQ
OCEAN, AMSTRAD CPC
SOCCER SPECTACULAR
BEAUJOLLY, AMSTRAD CPC
GHOSTBUSTER 2
ACTIVISION, AMSTRAD CPC
CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC
BEST OF CODEMASTERS VOL. 3
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC
BEST OF CODEMASTERS VOL. 2
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC
OPERATION THUNDERBOLT
OCEAN, AMSTRAD CPC
GHOULS'N GHOST
US GOLD, AMSTRAD CPC

NASA électronique



LE JEU DU MOIS

MAUPITI ISLAND

TOP 16 bits

MAUPITI ISLAND
LANKHOR, ATARI/ST/STE
MIDWINTER
FIREBIRD, ATARI/ST/STE
TENNIS CUP
LORICIELS, AMIGA, ATARI/ST/STE
FLIGHT SIMULATOR 4.0
MICROSOFT, IBM PC
F-29
OCEAN, ATARI/ST/STE, AMIGA
P-47
FIREBIRD, IBM PC
LHX ATTACK CHOPPER
ELECT.ARTS, IBM PC
FULL METAL PLANET
INFOGRAME, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC
PINBALL MAGIC
LORICIELS, ATARI/ST/STE, IBM PC
EAGLE'S RIDER
MICROID, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC
PLAYER MANAGER
ANCO, ATARI/ST/STE, AMIGA
LES TOYOTTES
INFOGRAME, ATARI/ST/STE, AMIGA
LOW BLOW
ELECT.ARTS, IBM PC
POWER BOAT
ACCOLADE, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC
TOWER OF BABEL
RAINBIRD, ATARI/ST/STE

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du General Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN



news

TAROT

Tarot ne ressemble à aucun autre jeu. Peut-être pourra-t-on trouver une certaine ressemblance entre le délire "Dali-esque" de Weird Dreams et celui-ci, mais Tarot offre beaucoup plus: non seulement explorer le territoire peut vous prendre des jours et des jours, mais saisir la philosophie bouddhiste qui est derrière, ça, ce sera plus dur! Non seulement les graphismes sont stupéfiants, mais le scrolling différentiel sur 16 plans est à couper le souffle. Le jeu est sans véritable but, du moins, on ne peut jamais dire qu'on est allé au bout: les mouvements sont illimitées (largeur, hauteur, profondeur), et bien que la plupart des paysages soient parfaitement normaux, certains peuvent tout d'un coup se réveiller et se métamorphoser en n'importe quoi! Des monolithes se transforment en visages géants, avec une animation parfaite... Pour se déplacer, on est enfermé dans une sphère, qui de plus n'est pas exactement soumise aux lois classiques de la gravité. Et d'où vient le titre du jeu? Très simple: les personnages que vous allez rencontrer sont pour la plupart inspirés des cartes du tarot divinatoire: le pendu, les amants, le soleil... Il y a bien sûr une logique interne au programme, mais tout le jeu consiste à explorer les divers mondes pour la saisir!



Le jeu tient sur 3 disquettes. Les graphismes sont de Jim Bradley, qui travaille surtout dans l'imagerie de synthèse pour la télé anglaise. Il semble que Andy Walrond, le programmeur, soit en train de travailler d'arrache-pied pour installer un mode à plusieurs joueurs – jusqu'à cinq! Malheureusement, il faudra attendre encore quelques mois pour voir la version finale de ce programme qui s'annonce déjà fantastique...

FEU INFOCOM

Cette fois, apparemment, c'est la bonne: Infocom est définitivement mort. Mediagenic, qui avait acheté cette marque ainsi que l'équipe de développement il y a quatre ans, vient de déclarer forfait et liquide cette partie de son activité (il garde cependant son activité maîtresse, Activision). Il y aura encore des logiciels qui sortiront sous le label Infocom, mais ils seront réalisés par l'équipe interne de Mediagenic, donc rien à voir avec les vrais. En revanche, si les mecs d'Infocom pouvaient aller voir ailleurs et faire ce qu'a fait Magnetic Scrolls, c'est-à-dire une refonte totale de leur système, ça serait bien...

ENCORE DES TAS DE CONSOLES

Deux projets qui semblent sortir des cartons d'Atari: le fameux ST équipé d'un CD-Rom, qui pourrait voir le jour l'an prochain, pour lutter contre le Black Baby de Commodore, bien entendu (mais autant les éditeurs semblent ravis de travailler sur le Black Baby, autant la perspective de bosser sur un "CDST" ne les enchante pas), et une console 16 bit qui serait non pas un dérivé du ST mais une sorte de VCS remis au goût du jour. Projet lointain également puisqu'il est prévu pour 1992.

ENCORE UNE NOUVEAUTE... BOF...

Le Workbench 2.0 devrait être disponible pour Amiga aux environs de la rentrée... Enfin... Si le temps le permet... Et on verra peut-être en même temps un Amiga A600, une sorte de A500 avec 1 Mo de Ram. Je trouve qu'on devient blasé, en ce moment, avec tout ce qui sort.

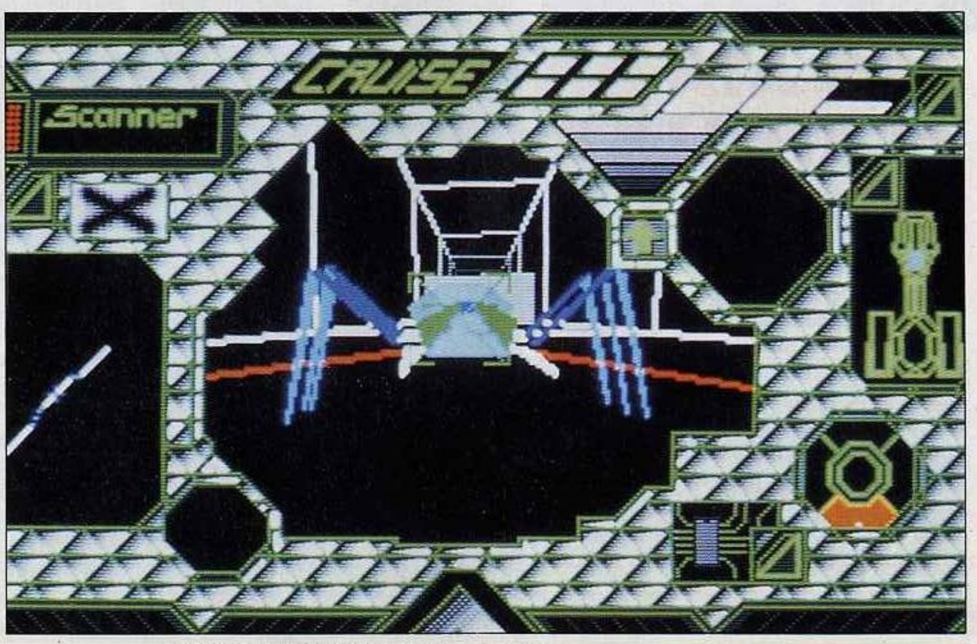
MICRO-CLUB

La collec' Micro-Club d'Ocean, dont on vous a déjà parlé, est enfin sortie il y a deux semaines. On rappelle brièvement de quoi il s'agit: deux jeux pour Amstrad CPC sur disquette pour un prix de 99 francs, en vente chez tous les bons distributeurs. Ce qui est le plus intéressant, dans cette affaire, c'est que les jeux sont intelligemment appariés: Arkanoïd est avec Arkanoïd II, Yie Ar Kung-Fu est avec Ik+, Outrun avec Road Blasters, etc. Ça nous change des compils idiotes qui regroupent un soft de dessin avec un jeu de combat et une simulation d'avion de chasse. En plus, c'est pas cher. C'est bien, on est contents.



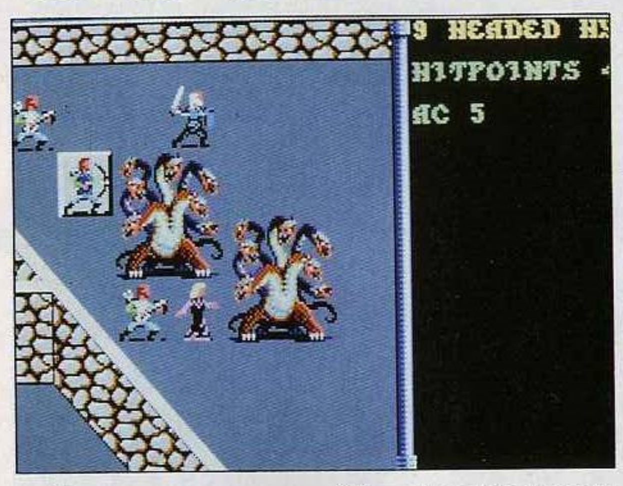
MOUCHE MAGIQUE

Encore une fois, vous allez devoir combattre une organisation du crime. Mais cette fois, ce n'est pas la Maffia, ce n'est pas une puissance Ninja, ça se passe dans le futur très lointain et l'organisation s'appelle "The Ceti Triad". On est même tellement dans le futur que les véhicules, au lieu d'avoir une forme de véhicule comme maintenant, ont des formes d'animaux: scorpions, araignées... Le vôtre, c'est une mouche, surnommée "Magic Fly", qui donne d'ailleurs son titre au jeu. Il va donc falloir, en toute simplicité, détruire tous les véhicules ennemis, détruire son système de communication, détruire les plans d'un prototype secret et détruire l'ordinateur central. Un jeu d'enfant. Sortie prévue en août sur ST et Amiga chez Electronic Arts.



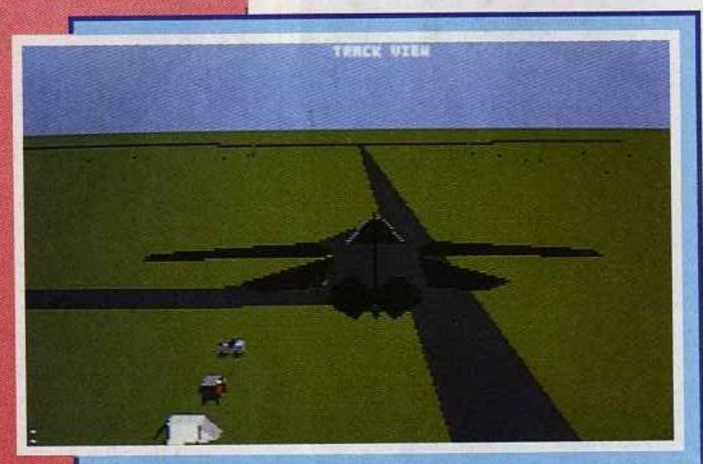


COUP DE GRISOU





On creuse, on creuse et on fini par donner un coup de pioche qui tire de leur sommeil une quantité de créatures malfaisantes. Elles infestent maintenant les puits de la mine et menacent de s'échapper dans la nature. The Secret of the Silver Blades fait référence à Pool of Radiance et on pourra même transférer les preux héros de Curse of the Azure Bonds.



SCENARS

Une disquette de nouveaux scénars pour Bomber est prévue pour très bientôt, sous le nom "Fighter Bomber Advanced Mission Disk".

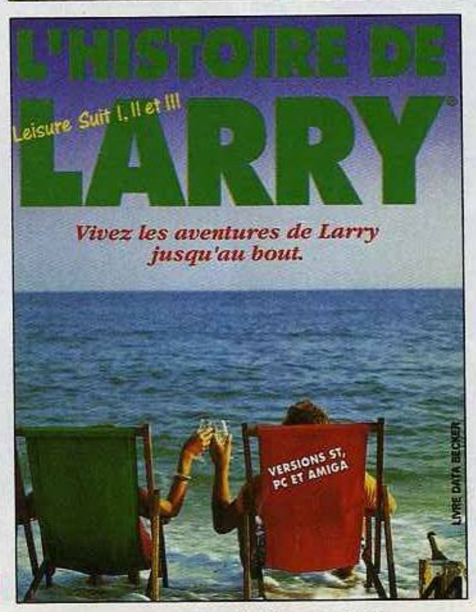
3000

Nous partîmes du 500, mais dans un valeureux effort, nous sortîmes le 3000 en arrivant au Sicob! Telle est la philosophie de l'Amiga Story ainsi qu'on peut la chanter aujourd'hui. Il est loin, le temps du 1000 avec sa toute petite mémoire mais un super design et un clavier génial. Le 3000 débarque sur la planète vidéo et a l'intention de tout fracasser. TF1, pas conne, est déja sur le coup. La chaîne leader possède déjà un 2000 avec carte 68030, utilisé pour génèrer des lois de découpage à la mords-moi la synchro – et cela sans férir le moindre petit coup – dans la cellule du Géo Trouvetout du montage production, j'ai nommé le grand Patrick Parrot. On l'applaudit bien fort et on lui demande s'il échange son 2000 contre deux 3000. Alors? Il hésite? Que non, il n'hésite pas. Il garde son calme et prend les deux 3000. Pour interfacer le premier avec le second et fabriquer des génériques comme jamais. Letraset va pouvoir se coucher.

Alors le 3000, c'est une bécane que si tu la vois, t'as un pincement à la rétine. Pour la palette, ce sont 4096 couleurs et pour la résolution max, c'est du1280 x 512, ce qui nous fait de la très haute résolution. L'accès à la vidéo a été super mâché afin de fournir un signal proche du broadcast et si le plumage se rapporte au ramage, il y a fort à penser que chez les Mac II, on se gratte fort le bout de la souris en ce moment. Le test vidéo grandeur nature arrive, je suis ça de près.

ATA ATA AYATOLLAH OGLU!

Exxon, la plus grosse compagnie pétrolière de la planète (Esso, c'est eux) n'a pas apprécié qu'à un caractère près Exxos -divinité tutélaire d'Ere Informatique- lui porte ombrage. Elle ne s'est pas gênée pour le faire savoir à Emmanuel Viau que ça a fait marrer noir à défaut de rire jaune. Du coup, le label Exxos disparaît, Ere – en la personne de Viau – n'ayant pas du tout envie de se lancer dans une procédure juridique avec la méga-compagnie pétrolière. On le comprend.



LARRY

Voilà qui va réjouir tous ceux qui se sont plongés dans les histoires trépidantes de ce pauvre Leisure Suit Larry: Micro-Application sort un bouquin comprenant toute la solution, les plans, les mots-clés, les tactiques à employer, et même les cheat modes permettant d'aller jusqu'au bout de chacune des trois aventures. Près de 200 pages, 80 balles, un must indispensable si vous voulez vous éclater avec Larry. Notez également que le livre peut tout-à-fait être utilisé pour se "décoincer" d'une situation difficile sans pour autant révéler la solution toute entière.

TELEX... TELEX... T

Philips le Hollandais et Olivetti l'Italien se font toujours les yeux doux. Samsung le Coréen vient de signer un contrat de télécommunications d'une valeur de 12 milliards de dollars avec l'Union Soviétique. Rolls-Royce l'Anglais vient d'acquérir un super calculateur Cray, Américain. Ibm l'Américain vend 13000 PS/2 80286 plus des logiciels éducatifs à Moscou. Danboss l'Espagnol a bu trois litres de Coca en une matinée battant ainsi le précédent record établi par Danbiss le Français qui n'avait bu, lui, que 2,687 litres de Sancerre dans la soirée. Un record comme on aimerait en boire plus souvent.

Ça alors! Qu'est-ce que ça peut bien être que ces 464 Plus et ces 6128 Plus dont on entend parler de façon insistante? Un nouvel Atari? Un nouveau Commodore? Un nouvel Apple ou IBM? Voyons, qui peut bien sortir deux ordinateurs avec des noms comme ça?

Ocean vient d'adapter "Robocop" sur Gameboy et "Les incorruptibles" sur NES.

Il semble que Maxis, la société à l'origine de "Sim City", ait décidé de signer un accord de distribution avec Ocean Angleterre. Du coup, on ne sait pas qui en France distribuera "Sim Earth", la suite de "Sim City". D'après le nom, en tous cas, ça promet d'être grandiose.

Ça y est: après "Manic Miner", c'est "Jet set Willy" qui est en cours de conversion sur 16 bits par Software Projects.

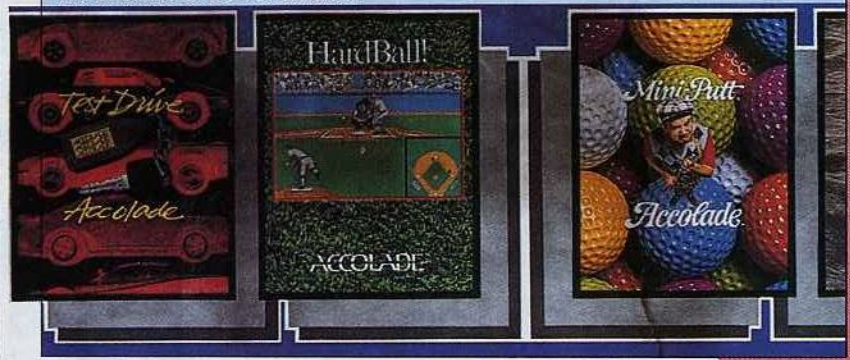
Highway Patrol II sort sur PC chez Microïds, bientôt.

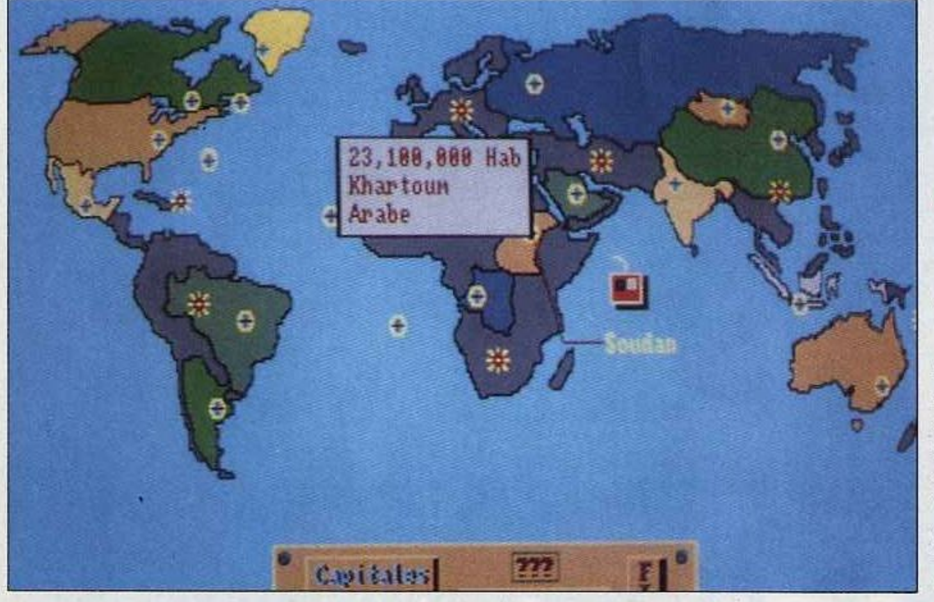
PING PONG

Bref résumé de la situation: en 1975, Alors que Tramiel fait prospérer Commodore, Nolan Bushnell fonde Atari et demande à Steve Jobs et Steve Wozniak d'écrire le premier jeu d'arcade jamais fait. Wozniak se charge du boulot, et Steve Jobs prétend que c'est lui qui l'a écrit: c'est la naissance de Pong. Ensuite, Jobs et Wozniak fondent Apple, Jobs lance le Macintosh, Wozniak se casse parce que Jobs renie l'Apple II (c'est un résumé, hein, je prétends pas être exhaustif), Tramiel quitte Commodore à grand fracas et rachète Atari, Jobs finit par être plus ou moins viré d'Apple et fonde NeXT, et est-ce qu'il ne vous semble pas qu'on a oublié quelqu'un au passage? Si: Nolan Bushnell. Le fondateur d'Atari vient d'être engagé par Commodore pour s'occuper de sa console CD. On ne connais pas son salaire, mais ça doit pas être de la pâtée de chien, si vous voulez mon avis.

ACCOLADE COMPILE

Pas de thème particulier dans All Time Favourites. Sur C64, ST, Amiga et PC on retrouve les fabuleuses voitures de Test Drive ainsi que HardBall, une simulation de baseball. Sur ST et Amiga seulement, Mean 18, une simulation de golf et Famous Courses I & II qui lui ajoutent des terrains réputés. On peut aussi dessiner son propre parcours. Ceux qui sont plutôt branchés C64 et PC auront droit, à la place du golf, à Mini Putt (un golf miniature) et à Apollo 18, un simulateur de vol lunaire.



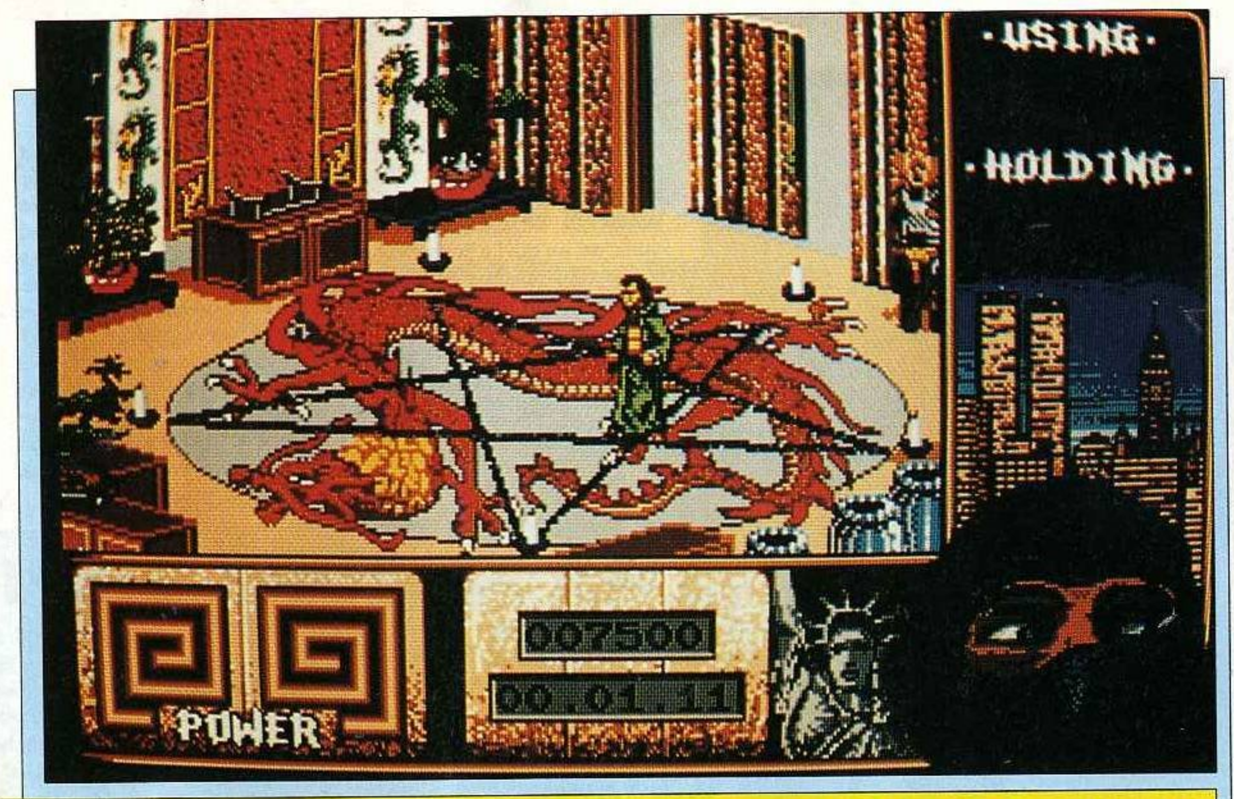


VASTE MONDE

Vous sauriez localiser Thimbu sur une planisphère? C'est Bhoutan facile avec Pays du Monde. Esat Software vient en effet d'adapter sur Amiga ce logiciel de géographie plein de de chiffres (surfaces, habitants, PNB, etc...) et de lieux exotiques.

BILAN

Grandslam est en dépôt de bilan. Trop de fric dehors et pas assez dedans, c'est souvent la cause d'une liquidation. Du coup, Thalion, l'éditeur allemand auteur de l'excellent "Atomix", a signé des accords de distribution avec US Gold. Il est peu probable en effet que la boîte soit rachetée, pour une raison simple: les accords de licence et d'adaptation sont intransférables, ce qui signifie que si une compagnie rachète Grandslam, elle ne rachète pas les licences avec, tout au plus une coquille vide. Et ça n'intéresse pas grand monde. C'est d'autant plus dommage que Grandslam faisait partie des licenciés Sega, d'une part, et qu'ils s'apprêtaient à adapter "The Hunt for the Red October" d'autre part, alors que le film est presque terminé. Bon, ben les droits sont libres, ça intéresse quelqu'un?



UN PETIT DERNIER POUR LA ROUTE

Les ninjas sont de retour pour une suite au jeu le plus connu du genre, j'ai nommé Last Ninja. Le héros à la tête enrubannée et aux poings qui tuent devra sauver son peuple de l'emprise du mal. Ce sont les dieux en personne qui vous ont choisi pour cette mission, alors j'espère que vous ne les décevrez pas lors de la sortie du soft, prévue fin juin (tout de suite, quoi) sur ST, Amiga, puis en juillet sur PC.

Rectification: le mois dernier, une erreur s'est glissée dans le test de Railroad Tycoon. La note d'animation, qui était de 15, a été malencontreusement bouffée par l'imprimeur. Il a été fusillé. Ça ne se reproduira plus.



DISTRIBUTION

Raté: ce n'est pas Loriciel qui va distribuer Rainbow Arts en France, comme nous l'avions annoncé dans notre précédent numéro, mais SFMI, qui distribue déjà Ocean, US Gold et plein d'autres boîtes. Que s'est-il passé?. Rainbow Arts était en pourparlers avec SFMI et Loriciel, et ce dernier a diffusé l'information avant que les contrats ne soient signés. Bon, de toutes façons, pourvu que ce soit distribué, le reste, vous vous en foutez, non?

REVOLUTIONNAIRE !



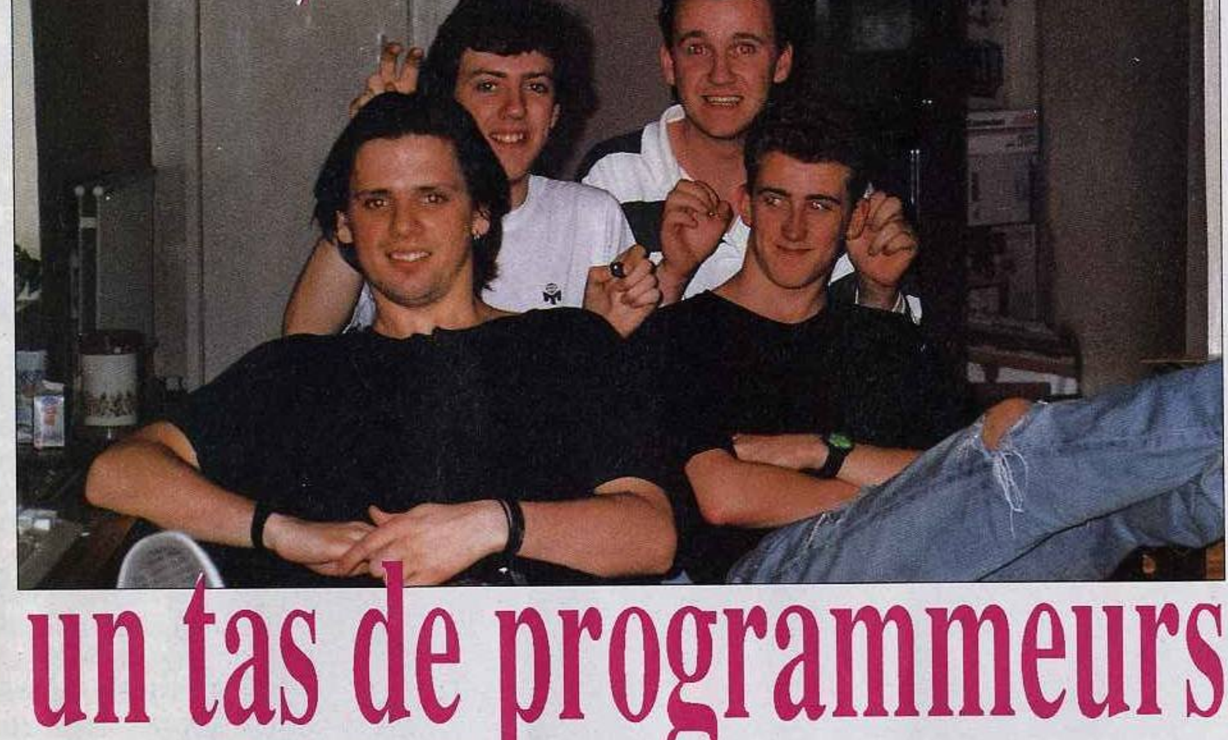
Cette année, JOYSTICK fête le 14 juillet en septembre !

C'est un déchirement. Figurez-vous que pour fêter la sortie de la Bible des Pokes, nous avions organisé tout un tas de festivités : des feux d'artifices un peu partout le soir du 13 juillet, un concert de Jean-Michel Jarre à la Défense (juste en face des locaux de Joystick), des bals sur chaque place, dans chaque village... Et voilà, pour de bêtes raisons techniques (on se casse en vacances, tu parles d'une raison technique !), on est obligés de retarder la sortie de ce fantastique ouvrage au 14 septembre. Pfff... Enfin, pour vous faire plaisir, on a maintenu les festivités (impossible de décommander tout le monde, vous vous rendez compte de l'organisation que ça demande ?). Remarquez, ça va nous permettre de mettre plus de pages. On en est déjà à 250, et il y en aura beaucoup plus, promis ! Avec des tonnes de trucs, astuces, cheat modes, plans, pokes, dont un énorme paquet d'inédits. Vous ne nous en voulez pas trop ? De toutes façons, c'est pas sur la plage ou au sommet du Mont-Blanc que vous allez vous mettre à poker, non? Alors, arrêtez de râler.

LA BIBLE DES POKES

La Bible des Pokes sortira quand elle sera absolument parfaite, un point c'est tout ! NON MAIS, QUI C'EST QUI FAIT LA LOI ?

Tiens, on va interviewer



WJS au grand complet en train de faire les cons et avec les yeux rouges.

un tas de programmeurs

WJS Design est l'équipe qui a programmé Anarchy, qui doit sortir bientôt chez Psygnosis. Mais ils ont d'autres projets... Nous avons interviewé Wayne Smithson, le leader du groupe.

Joy - Anarchy sort en juillet. Qu'est-ce que tu peux nous en dire?

WS - Il sortira à la fois sur ST et sur Amiga. A l'origine, il n'était prévu que sur ST, parce qu'on voulait faire quelque chose qui n'avait jamais été réalisé auparavant sur ST: 50 images/seconde, des tas de sprites... En gros, c'est un clone de Defender, qui à mon avis est l'un des meilleurs jeux jamais réalisés, un classique. A l'arrivée, le jeu était tellement bon qu'on a décidé (Psygnosis et moi) qu'au prix de quelques améliorations (graphiques, principalement), on pourrait le transférer sur Amiga, ce que nous avons fait. Ça fait une semaine que je travaille à cette adaptation, et grâce aux deux graphistes, ça rend déjà bien. Si tu aimes l'action rapide, tu vas aimer ça, promis!



"ANARCHY".

Joy - Quels sont tes programmes précédents?

WS - Sur 16 bits, j'ai déjà écrit trois programmes: Skyrider, Baal et la version ST de Blood Money. Mais je n'aime pas beaucoup parler de Skyrider car avec le recul, c'était plutôt nase, pour ne pas dire pire. Baal était bien meilleur, l'écran de jeu était suffisamment grand, et il avait un bon mélange de stratégie et d'action. Il a d'ailleurs eu d'excellentes critiques (je vais rougir!), et ça m'a valu une vague (très vague) reconnaissance de la part des professionnels. Ensuite, j'ai fait la version ST de Blood Money, que tout le monde avait décrit comme impossible! Encore une fois, j'ai eu d'excellentes critiques, et ça m'a fait plaisir. Avec l'argent que m'a rapporté cette conversion, plus un peu que j'avais mis de côté, j'ai pu créer ma propre boîte et fonder un groupe de 4 personnes (moi compris). Ça s'appelle... WJS Design! Fanfare!

Joy - Vos projets futurs?

Eh bien, je ne peux pas en dire trop, et de toutes façons j'ai 15 milliards d'idées qui fusent en permanence. La plupart, sinon la totalité de nos prochains produits seront pour Amiga. Le tout prochain s'appellera Firestone, mais c'est un titre provisoire. Celui-ci ne sera spécifique à l'Amiga, et la version ST sortira même un peu avant, probablement fin juillet/début août. L'histoire du jeu, en gros, c'est que deux apprenti sorciers partent à la recherche de leur Maître qui a été kidnappé. On peut y jouer seul ou à deux. Chaque joueur contrôle l'un des apprentis (qui, incidemment, sont jumeaux, ce qui provoque inévitablement des confusions!) à travers 8 niveaux (chacun faisant 16 écrans de long) contenant divers monstres et objets. Les objets permettent de passer d'un niveau à l'autre, et il faut ramasser des sorts pour vaincre les monstres. Si vous avez assez d'expérience, les sorts

fonctionnent correctement. Mais dans le cas contraire, ils foirent et peuvent se retourner contre vous! Lorsqu'on joue à deux, on peut s'aider mutuellement, ce qui facilite les choses. Mais on peut aussi se tirer dessus, ce qui permet de faire des vendettas organisées! Les joueurs se déplacent horizontalement alors que l'écran scrolle de gauche à droite et réciproquement, on peut parcourir des plateformes et passer de l'une à l'autre... Il y a 48 couleurs simultanées à l'écran, et les personnages ont un style BD très prononcé.

Joy - Tu m'as parlé de Witchcraft, tout à l'heure.

WS - Oui, c'en est encore au stade des pré-versions, bien qu'on ait déjà des animations qui fonctionnent sous DeluxePaint III. Il est fort probable que ça ne sorte que sur Amiga et que ce soit sur 3 ou 4 disquettes. Le but, ce sera de faire quelque chose de parfait au niveau maniabilité et animation. Pour te donner un exemple, l'un des monstres fait un demi-écran de haut sur 80 pixels de large, et qui utilise 28 étapes d'animation juste pour marcher. Tu comprends pourquoi on aura besoin de place... Ce sera un jeu géant! Dans le style arcade/aventure, c'est d'ailleurs dans ce domaine que j'aime bien travailler, avec de temps en temps au cours du jeu des séquences qui n'ont rien à voir. Je ne peux pas t'en dire beaucoup plus, dans la mesure où nous-même ne savons pas ce qu'il y aura dedans! Mais je peux te dire que ça vaudra le coup.



"FIRESTONE".

Joy - Jusqu'à présent, tu travaillais surtout sur ST, pourquoi te recentrer sur l'Amiga?

WS - C'est le piratage qui a pratiquement tué le marché du ST, c'est pour ça que je n'ai plus l'intention de faire grand chose dessus. C'est dommage, parce que le ST est une super machine. J'espère qu'il ne se passera pas la même chose avec l'Amiga, ou on sera obligé de l'abandonner aussi. Travailler uniquement sur Amiga permet aussi de faire de meilleurs jeux, parce qu'on n'a pas à penser aux limitations qu'imposerait une conversion sur ST. Après Anarchy et Firestone, on ne fera plus de jeux ST.

Joy - Ton équipe de 4 personnes, c'est qui?

WS - Bon, il y a moi, déjà. J'ai lancé la boîte en septembre 89, mais j'ai commencé à bosser dans ce secteur deux ans avant. A l'époque où j'apprenais le 68000, j'avais plusieurs boulot à mi-temps, pour bouffer. Mais j'ai été viré de tous: je n'aime pas recevoir d'ordres de patrons assoiffés de pouvoir! Alors, la seule solution était de devenir moi-même un patron assoiffé de pouvoir (rire diabolique)! Mais depuis que j'ai monté cette boîte, j'ai laissé tomber ce genre d'ambitions. Je suis fier de mon boulot, et j'avoue que je n'aime pas les critiques... Mais si elles sont justifiées, je les écoute tout de même. A contrecœur, mais je les écoute. Je laisse parler les autres...

Paul Hoggart - Avant, j'étais programmeur dans des boîtes professionnelles, la compta, tout ça. Et puis j'en ai eu marre. Je suis venu bosser pour WJS, et là, je travaille sur Firestone. Il paraît que le programme pourrait être candidat pour le Meilleur Jeu de l'année, ce qui est fort possible.

Joy - Et avant ça?

PH - J'étais postier... Au bout d'un an, j'ai arrêté, j'ai passé un bac informatique qui ne m'a jamais servi par la suite. Après, j'ai fait une école du genre polytechnique dans laquelle j'apprenais des langages comme le RPGIII, le Cobol, le Basic et dBase III.

Joy - Et à part ça, dans la vie?

PH - Je fais un mètre 90, je suis très laid et je suis amoureux de toutes les italiennes sans exception. J'adore vivre la nuit, et je suis probablement le seul programmeur au monde capable d'aller travailler à neuf heures du matin pour être sûr d'avoir fini le soir et de pouvoir aller prendre une cuite pendant la nuit!

Joy - Eh ben, c'est du propre... Kevin, tu es chargé des animations?

Kevin Oxland - Oui. Avant d'être dans ce métier, j'étais décorateur d'intérieur, et ça ne me plaisait pas trop. J'ai acheté un C64 et j'ai écrit un jeu pour m'amuser. J'ai réussi à le faire publier par Mastertronic sous le titre "Starforce Fighter". J'ai ensuite fait une conversion d'un jeu sur BBC intitulé "Ransack" pour Audiogenic. Puis j'ai travaillé pour Intelligent Design, pour qui j'ai fait la version C64 de "William Tell". Je suis allé dans une école d'art pendant un an, et c'est là que j'ai réalisé que c'était ce que je voulais faire. Je travaille maintenant pour WJS, pour qui je fais des graphismes et des animations.



"WITCHCRAFT" (version préliminaire).

Joy - Very good... Et Chris, tu faisais quoi, avant?

Chris Warren - Je fais des graphismes pour Wayne depuis qu'il a produit un jeu sur Dragon 32, c'était en 1986 et j'avais 15 ans, et bien que j'aie travaillé avec lui pendant plus longtemps que les autres, je suis le plus jeune du groupe. Mes premiers jeux, c'étaient "Frankie" et "Superkid" sur Dragon, suivis de "Skyrider" sur ST et "Baal" sur ST et Amiga.

Joy - Et sur un plan personnel?

CW - J'ai 19 ans, j'ai essayé deux fois de rentrer dans une école d'arts appliqués qui m'a refusé deux fois; depuis, je travaille à plein temps pour Wayne. J'ai fait la plupart des dessins pour Firestone, et quelques animations, pendant que Kevin travaillait sur Anarchy. Comme je suis le plus jeune, je suis aussi le plus beau (sifflements). Du coup, les autres sont jaloux et ils essayent de m'empêcher de parl...

WS - Bon, ben c'est fini, là. On a tout dit.

Joy - Ok. Merci!





PIANO

Papa, c'est quoi, un Miracle? C'est un piano pour Nintendo, mon fils. Regarde. Grâce à ce petit clavier, ce petit câble, ce petit haut-parleur, cette petite pédale et ce petit logiciel, tu peux apprendre la musique en 5 minutes avec ta NES. Tu vois la portée à l'écran? Regarde, des canards apparaissent sur la portée. Tu dois tirer dessus, car ce sont des fausses notes. Au bout d'un moment, si tu as bien tiré sur tous les canards, tu seras Beethoven, mon fils. Tu peux aussi apprendre le solfège, apprendre à jouer en temps réel, décrypter des mélodies, etc. Mais le problème, mon fils, c'est que ça ne sera jamais traduit en français. Alors il faudra attendre que tu parles anglais. Et pour ça, il n'y a pas de cartouches Nintendo, mon fils. Alors crois-moi, laisse tomber et laisse-moi lire le journal. Sale môme.

VOULEZ-VOUS GAGNER BEAUCOUP DE FRIC?

Oui? Alors lisez Joystick et devenez informaticien vite, très vite! Le monde entier est en panne d'informaticiens et ne sait comment faire. Pour vous, petits Français, si vous avez un bac +5 ou à défaut un Miage (note au claviste: pas Mirage mais bien Miage ou «maîtrise d'informatique appliquée à la gestion»), entraînez-vous à demander 30 000 balles comme salaire de début, puisqu'on a besoin de vous. Et magnez-vous avant que les machines ne deviennent intelligentes et ne revoient à la baisse vos... comment dit-on... prétentions.





POMPE POMPE

C'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe. C'est la raison pour laquelle Demonware a décidé de pomper plus ou moins l'histoire d'Alien pour son prochain jeu, Final Countdown. Jugez vous-même: dans un futur lointain, un vaisseau interstellaire s'approche de la Terre à toute vitesse. Les radars n'indiquent aucune présence vivante, mais les systèmes de défense sont apparemment restés actifs. Une ravissante commandante est envoyée sur les lieux afin de découvrir ce que cache le vaisseau. Ah ah, et que cache-t-il? Eh bien je ne vous le dirai pas. Il faudra attendre cet été pour le savoir, et encore, seulement si vous avez un Amiga... Disons simplement, pour donner une idée, que ça ressemble vaguement à Impossible Mission au niveau manipulation.



RETOUR VERS LE FUTUR II





Où en est Back To The Future II? Il arrive, il devrait même être là cet été. Le meilleur moyen de le décrire, c'est de dire que c'est un jeu "pour le fun". En plus, avec cinq niveaux différents, sur le plan variété, on peut dire qu'on est servi.

Dans le niveau 1, qui se passe en 2225, le héros, Marty, fait du skate-board à travers la ville pour se rendre à la mairie, mais bien évidemment, ce n'est pas si facile que ça. Dans cette partie en scrolling horizontal, tr!s colorée, vous devrez manier votre joystick avec habileté pour ramasser des canettes de Coca et d'autres objets afin de récupérer de l'énergie. Les obstacles lui compliquent la tâche et il doit éviter les gens, les bicyclettes, les chiens, etc, le tout en un temps limité. Les voitures sont aussi dangereuses et il faut prendre garde à les éviter, mais avec beaucoup d'audace, vous pouvez vous accrocher derrière et faire un bout de chemin accroché aux pare-chocs.

Dans le niveau, on voit l'intérieur d'une maison vu de haut. Il est difficile de distinguer les sprites tout petits, car la maison regorge de détails et de personnages. Certains se déplacent de pièce en pièce. C'est en général grâce à l'ameublement que l'on peut reconnaître une pièce d'une autre. Le but est de trouver Jenny et de la faire sortir de la maison. Cela rappelle un peu la partie qui se passe dans un hôpital dans "It Came From the Desert II", et d'ailleurs, les auteurs la décrivent comme une "énigme".

Le niveau 3, qui se situe en 1989, continue dans la partie arcade, c'est un simple jeu de combat.

Dans le niveau 4, on est en 1955. Il y a une sorte de Rubik cube à une seule face qui doit être résolu en un temps limite. Avec la musique de Johnny B Good en fond sonore, vous devez ré-arranger les 20 carrés dans leur position correcte pour former une image animée du groupe. Ce puzzle, bien qu'il semble simple, demande beaucoup de réflexion pour être terminé. Dans le niveau final, Marty est de retour sur son skateboard et en 1959.

Il n'est pas certain que le jeu vous résiste des mois et des mois, mais sa variété en fait quelque chose d'agréable à jouer.



Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



La console ATARI LYNX + 4 jeux
(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

~~1790 F~~ **1490 F**

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Les Jeux disponibles

Electrocop (Arcade)	275 F
Gates Of Zendacon (Shoot'em up)	275 F
Chip Challenge	275 F
Blue Lightening	275 F

et d'autres titres géniaux à venir cet été !

Gauntlet, Rampage, Klax, Vindicators, Xenophobe, Slime World, Zarford Mercery, Red Baron, 3D Barrage, Road Blasters, Tounament Cyberball, Ninja Garden, Checkered Flag...

La Console Gameboy 990 F
+ 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
+ Les écouteurs stéréo
+ Le cable vidéo Link permettant de relier 2 Gameboys entre eux

La Gameboy de Nintendo, une Qualité de Jeu Incomparable !

790 F

(Inclus : Les écouteurs stéréo)

Nintendo GAME BOY TM

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES	
Super Marioland	~~295 F~~ 175 F
Alley Way	~~295 F~~ 175 F
Solar Striker	~~295 F~~ 175 F
Kwirk	~~295 F~~ 175 F
Tetris	~~295 F~~ 175 F

Des nouveautés démentes pour cet été !

Batman	245 F	Alien	245 F	Pachiko Time	245 F	Sokoban	245 F
Hyper Load Runner	245 F	Asmik World	245 F	Penguin Land	245 F	Space Invaders	245 F
Mickey Mouse	245 F	Base Ball Kids	245 F	Penguin Mars	245 F	Trump Boy	245 F
Northstar Ken	245 F	Blodia	245 F	Puzzle Boy	245 F	Warriors	245 F
Pinball	245 F	Chess	245 F	Puzzle Road	245 F	Flipull	245 F
Tennis	245 F	Flappy Special	245 F	Q Billion	245 F	Kwirk	245 F
Tetris	245 F	Kokomun Snake	245 F	Qix	245 F	Master Karateka	245 F
Volleyball	245 F	Mah Jong	245 F	Quartz	245 F	Motor Cross	245 F
Golf	245 F	Navy Blue	245 F	Roteby Special	245 F	Revenge Of Gator	245 F
Castle Vania	245 F	Nemesis	245 F	Shogi	245 F	World Bowling	245 F
Rad Alimer Ghost N	245 F	Othello	245 F	Soccerboy	245 F		

Plus de nombreux titres à venir en import
Téléphoner au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte.

LES NOUVEAUTES DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

2 COMPILATIONS GEANTES Sur Amstrad Cassette et disquette, Atari ST, Amiga

LES AVENTURIERS
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Vigilante
+ Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2
+ Ghostbusters 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !
Shadow Warriors
Secret Defense
Dynasty Wars
Tie Break
Adidas Champion Chip Soccer
Rotox...



CONTRAT

Il y a deux boîtes qui doivent se frotter les mains, en ce moment: c'est Titus et Nathan, qui viennent de signer un contrat avec Walt Disney. Ils sont désormais officiellement licenciés et peuvent sortir des logiciels portant la griffe Disney, ce qui leur ouvre un marché non négligeable. Tous les logiciels sortiront sous le label "Disney Software", et seront réalisés par Titus pour les jeux proprement dit, et par Nathan pour les éducatifs. La liste des sorties prévues est impressionnante: pour les jeux, "Dick Tracy" en octobre (en même temps que la sortie du film du même nom, avec Warren Beatty et Madonna), Duck Tales en novembre, et Arachnophobia (d'après le film "d'horreur" de Spielberg qui sortira un peu avant) en février. Pour les éducatifs: "La chasse à l'alphabet de Donald", "Le train express de Dingo", "Le zoo de Mickey" et "Le créateur de mots croisés de Mickey", le tout en septembre.

Il existe une troisième catégorie, la créativité, pour laquelle sont prévus deux programmes: l'un, "The animation studio", permettant de faire des dessins animés selon la technique employée réellement par les studios d'animation (crayonné, animation, coloriage), qui doit sortir en septembre sur Amiga et en novembre sur ST, et qui comprend des exemples stupéfiants de personnages extrêmement copyright Disney faisant toute sorte de mouvements de base, ce qui est vachement intéressant pour comprendre comment bouge un personnage; et l'autre, "Dick Tracy Print Kit", qui permet d'imprimer les personnages de Dick Tracy sur des enveloppes, des cartes de visite, de vœux, etc. Attendons la rentrée pour plus de précisions.

COULEURS

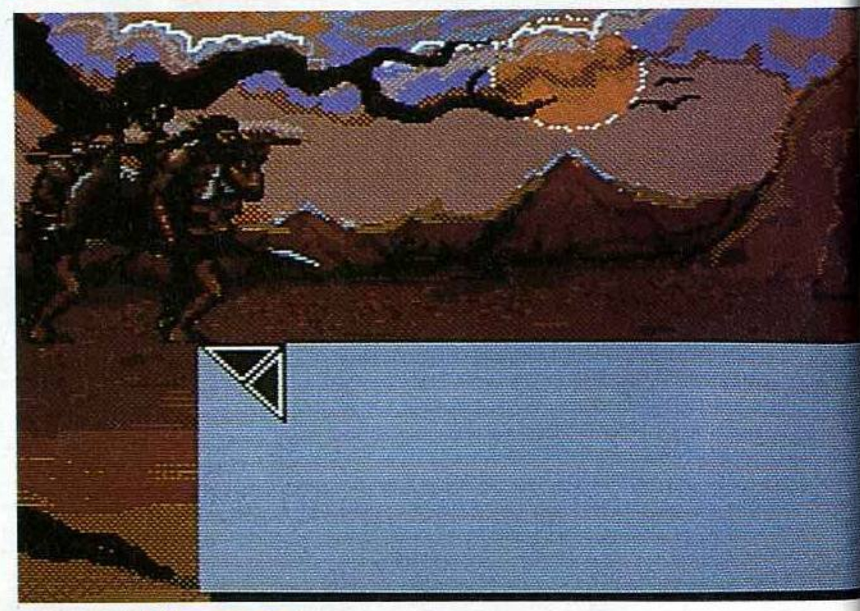
Les souris vont peut-être changer de nom avec l'apparition de bestioles colorées, plus proches de la coccinelle que du boîtier gris que nous connaissons aujourd'hui. C'est bientôt disponible pour toutes les machines et c'est plutôt rigolo. C'est produit par Newidea.



ENCORE UNE CONSOLE

Il y a une console qu'on s'obstine à oublier: c'est la nouvelle version du C64 sans clavier. Elle sera pourtant lancée officiellement en septembre. Et qui c'est qui va bénéficier de la plus vaste logithèque ludique du monde? C'est le C64GS (GS pour Game System)! Parce que des C64, il s'en est vendu des millions et des millions, ce qui a entraîné des dizaines de milliers de jeux. Transférer ces jeux sur cartouche sera beaucoup plus simple pour les éditeurs que de développer sur Sega ou Nintendo (c'est d'ailleurs une des forces de l'hypothétique console d'Amstrad qui devrait sortir en même temps). La C64GS devrait coûter moins de 1000 francs. Probablement plus d'infos dans notre prochain numéro...

TOUT L'ETE, JOUEZ SUR 3615 JOYSTICK ET GAGNEZ DES CADOS GENIÔ



COURSE

Extrêmement productif en ce moment, Loriciel donne dans tous les genres. Timerace est un jeu de réflexion dans lequel il faudra associer des triangles de même couleur pour les faire disparaître. Le jeu se joue sur dix-sept tableaux, avec des séquences historiques comme support et une musique digitalisée extraordinaire pour chacun des tableaux. Chez Joystick, on en frémit d'avance.



ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
- +DOUBLE DRAGON
- +PLATOON
- +CRAZY CARS
- +DALEY THOMPSON

PC HITS N°2 225F
- +GREEN BERET
- +GRYSOR
- +ARKANOID
- +WIZZBALL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

DYNASTY WARS	249F
EAGLE'S RIDER	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
ITALY 90	249F
LEGEND OF FAERG	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MIDWINTER	349F
ROTOX	249F
TENNIS CUP	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD BLOOD	349F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CASH FLOW	259F
CENTURION	249F
CIRCUIT EDGE	299F
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DANDARE 3	249F
DRAGON FIGHT	349F
DUNGEON MASTER	399F
EAST V WEST	249F
EUROPEAN CHALLENGE	119F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
EYE OF THE STORM	249F
GUNBOAT	299F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
IMPERIUM	249f
INT. SOCCER CHALL.	249F
KICK OFF 2	299F
LAST NINJA 2	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
PGA GOLF	249F
PINBALL MAGIC	199F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
RESOLUTION 101	299F
SNOWSTRIKE	249F
STARBLADE	269F
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE

BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAKKHEN	339F
E-MOTION	249F
FULL METAL PLANET	299F
INDIANA JONES (AVENT.)	299F
KLAX	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
SHINOBI	249F
STARFLIGHT 2	249F
ULTIMA VI	299F
ULTIMATE GOLF	249F

BARBARIAN 2	299F
BATMAN CAPED CRUSADER	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BOMBER	299F
CODENAME ICEMAN	449F
COLORADO	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED... ....FRANCAIS	985F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
ESCAPE FROM HELL	249F
EXTASE	269F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
FIRE KING	249F
HARD DRIVIN'	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDY 500	249F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MIGHT AND MAGIC2	299F
OUT RUN	199F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
POP UP	209F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
POWERBOAT	249F
POWERDROME	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN EDITOR	229F
SKI OR DIE	249F
SORCERIAN	449F
VOYAGER	199F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

LES JUSTICIERS N°2

NOUVEAU **249 F**
- + GHOSTBUSTERS 2
- + CABAL
- + OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS

NOUVEAU **299 F**
- + INDIANA JONES ACT.
- + THE STRIDER
- + VIGILANTE
- + FORGOTTEN WORLDS

HEROES

NOUVEAU **249 F**
- + BARBARIAN 2
- + STARWARS
- + PERMIS DE TUER
- + RUNNING MAN

WORLD CUP 90

NOUVEAU **269 F**
- + KICK OFF
- + TRACK SUIT MANAGER
- + GARY LINEKER HOT SHOT

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMP.CHIP SOCC.	249F
COMBO RACER	249F
DYNASTY WARS	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
ROTOX	249F
SECRET AGENT	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
ANARCHY	249F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CENTURION	249F
COSMOS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DRAGON FLIGHT	299F
EAST V WEST	249F
FEDERATION QUEST...	249F
GHOST AND GOBBLINS	245F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	199F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST 4	N.C.
LEGEND OF FAERG.	299F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
LOOM	N.C.
LOST PATROL	249F
MAGIC FLY	249F
ORIENTAL GAMES	249F
POLICE QUEST 2	N.C
RESOLUTION 101	249F
SNOWSTRIKE	249F
THUNDERSTRIKE	249F
ULTIMA V	299F
WELLTRIS	259F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	249F
BUDOKAN	249F
CRACKDOWN	249F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	249F
F29	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	249F
KLAX	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	289F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
PROJECTYLE	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F

OFFRE SPECIALE

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES NUMEROS 1	149 F

ANTHEADS DESERT...	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
CHASE HQ	249F
COLORADO	249F
CYBERBALL	199F
DAN DARE 3	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FULL METAL PLANET	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HEAVY METAL	249F
HEROES QUEST	349F
IMPOSSAMOLE	199F
INDIANA JONES(AVENT)	249F
INFESTATION	249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
MANHUNTER SAN F.	299F
MIGHT AND MAGIC 2	299F
NINJA WARRIORS	199F
NUCLEAR WAR	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RAINBOW ISLAND	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
TENNIS CUP	249F
TOYOTTES	229F
THEME PARK MYSTERY	249F
TV SPORT BASKETBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WAR HEAD	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

LES VOYAGEURS DU TEMPS 299 F
+ LE COMPACT DISC "LA MENACE

SHADOW OF THE BEAST 199 F

ROCKSTAR 295 F
+ LE COMPACT DISC ROCKSTAR



DES HITS FABULEUX

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

ADIDAS CHAMP. CHIP SOC.	249F
COMBO RACER	249F
DYNASTY WARS	199F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
ROTOX	199F
SECRET AGENT	199F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	259F
ANARCHY	199F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE MASTER	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CENTURION	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
EAST V WEST	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FEDERATION QUEST	249F
HEROES QUEST	349F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	249F
LAST NINJA 2	249F
LEGEND OF FAERG	299F
LOOM	N.C.
LOST PATROL	249F
MAGIC FLY	249F
ORIENTAL GAMES	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
POWERBOAT	249F
RESOLUTION 101	249F
SKATE OR DIE	249F
SNOWSTRIKE	199F
THE THIRD COURIER	249F
THUNDERSTRIKE	249F

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CRACKDOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29 RETALIATOR	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	199F
KLAX	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	279F
PLAYER MANAGER	269F
PROJECTYLE	249F
RAINBOW ISLAND	199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F

BATTLE OF BRITAIN	249F
CHAOS STRIKES BACK	225F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
DANDARE 3	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DYTER 07	249F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
EAGLE'S RIDER	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FULL METAL PLANET	249F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
INFESTATION	249F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
NEVERMIND	199F
NINJA SPIRITS	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
P47	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
SEUCK	299F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
THEME PARK MYSTERY	249F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WARHEAD	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

COMPILATIONS

NOUVEAU
LES JUSTICIERS N°2
249 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

NOUVEAU
LES AVENTURIERS
249 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

NOUVEAU
HEROES
249 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

NOUVEAU
WORLD CUP 90
269 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT

LES JUSTICIERS
249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

ACTION D'ENFER
249 F
+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

COLLECT. PLATINUM 2
249 F
+ IKARI WARRIORS
+ BUGGY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLESHIPS + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

TRIAD 3
299 F
+ BLOODY MONEY
+ SPEEDBALL
+ ROCKER RANGER

OFFRES SPECIALES

LES VAINQUEURS
~~249 F~~ **149 F**
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES GEN'S D'OR
~~249 F~~ **149 F**
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE +

1 an de garantie sur tous les logiciels

EDITION SPECIALE
LES VOYAGEURS DU TEMPS
249 F
+ LE COMPACT DISC "LA MENACE"

ROCKSTAR
295 F
+ LE COMPACT DISC ROCKSTAR

MANETTE SPEEDKING 99 F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST 4 Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX et des dizaines de logiciels sur 3615 MICROMANIA

SEGA MEGADRIVE 1 890 F

+ SPACE HARRIER 2 ou autre jeu équivalent

AFTER BURNER 2	395F	RAMBO 3	395F
AIR DRIVER	395F	SOKOBAN	395F
BLUE LIGHTING	395F	SORCERIAN	395F
CURSE	395F	SPACE HARRIER 2	345F
DARWIN	395F	SUPER BASKET BALL	395F
D.J. BOY	395F	**SUPER HANG ON**	395F
FINAL BLOW	395F	**SUPER SHINOBI**	395F
FORGOTTEN WORLDS	395F	TATSUJIN	395F
GHOULS & GHOSTS	395F	THUNDERFORCE 2	395F
GOLDEN AXE	395F	**WHIP RUSH**	395F
HERZOGS WEI	395F	ZOOM	345F
NEW ZEALAND STORY	395F		

NEC PC ENGINE 1 390 F

ATOMIC ROBOT	~~495F~~ 445F	P 47	~~495F~~ 445F
BARI BARI MOTOCYCLE	~~495F~~ 445F	PARANOIA	~~495F~~ 445F
BASKET BALL	~~495F~~ 445F	PC KID	~~495F~~ 445F
BLODIA	~~395F~~ 345F	**R TYPE**	~~495F~~ 445F
BLOODY WOLF	~~495F~~ 445F	**R TYPE 2**	~~445F~~ 395F
CHASE HQ	~~495F~~ 445F	SHINOBI	~~495F~~ 445F
CITY HUNTER	~~495F~~ 445F	SON SON 2	~~495F~~ 445F
CYBER CORE	~~495F~~ 445F	SPACE HARRIER	~~445F~~ 395F
DUNGEON EXPLORER	~~495F~~ 445F	SPACE INVADER	~~495F~~ 445F
F 1 FIGHTER PILOT	~~495F~~ 445F	**TIGER HELI**	~~495F~~ 445F
F1 TRIPLE BATTLE	~~495F~~ 445F	**TIGER ROAD**	~~495F~~ 445F
GALAGA 88	~~295F~~ 245F	**VIGILANTE**	~~395F~~ 345F
GOLF BOY	~~495F~~ 445F	VOLLEY BALL	~~495F~~ 445F
GUN HEAD	~~495F~~ 445F	VOLFIEV	~~495F~~ 445F
HEAVY UNIT	~~495F~~ 445F	WONDERBOY IN MONSTER.	~~495F~~ 445F
KNIGHT RIDER	~~495F~~ 445F	WORLD COURT TENNIS	~~445F~~ 395F

GAMEBOY NINTENDO 790 F

CONSOLE GAMEBOY (+ les Ecouteurs Stéréo)	790F	**BATMAN**	245F
CONSOLE GAMEBOY (+ un jeu au choix: Tetris, Batman... + les Ecouteurs stéréo)	990F	**HYPERLOAD RUNNER**	245F
		NORTHSTAR KEN	245F
		TENNIS	245F
		PINBALL PARTY	245F
		SOCCERBOY	245F
		BUGS BUNNY	245F
		CASTLE VANIA	245F
		MOTOCROSS	245F
		NAVY BLUE	245F
		SOKOBAN	245F
		SPACE INVADERS	245F
		VAMPIRE	245F
		VOLLEYBALL	245F

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

Super Marioland	~~295 F~~ 175 F
Alley Way	~~295 F~~ 175 F
Solar Striker	~~295 F~~ 175 F
Kwirk	~~295 F~~ 175 F
Tetris	~~295 F~~ 175 F

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

SEGA 8 BITS 749 F

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA(+ le Pistolet)	1049F
PISTOLET SEGA(+ 3 Jeux)	359F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE SEGA (SPEED KING)	145F
QUICKJOY SEGA	229F
LUNETTES 3D	309F

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	295F
BATTLE OUT RUN	N.C.
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	285F
CAPTAIN SILVER	295F
DEAD ANGLE	295F
FIRE AND FORGET 2	N.C.
GOLFA MANIA	N.C.
R.C. GRAND PRIX	329F
SCRAMBLE SPIRITS	295F
SPELL CASTER	325F
WORLD GAMES	285F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	325F
DOUBLE DRAGON	325F
DYNAMITE DUX	325F
GHOSTBUSTERS	295F
GOLDEN AXE	325F
RASTAN SAGA	295F
R TYPE	325F
SHINOBI	325F
TENNIS ACE	325F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	325F
WONDERBOY 3	325F
Y'S	395F

AFTER BURNER	325F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALEX KIDD H.T.V.	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	285F
BOMBER RAID	295F
CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CHOPLIFTER	285F
FANTASY ZONE 2	295F
GALAXY FORCE	325F
GOLVELLIUS	325F
GREAT BASKETBALL	285F
KENSEIDEN	295F
LORD OF THE SWORLD	325F
MONOPOLY	295F
OUT RUN	325F
OUT RUN 3D	315F
PHANTASY STAR	395F
RAMBO 3	325F
RAMPAGE	295F
ROCKY	295F
SHOOTING GAME	285F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WANTED	285F
WONDERBOY	285F
WONDERBOY M.L.	295F
WORLD SOCCER	285F
ZAXXON 3D	315F
ZILLION 2	285F

PRIX EXCEPTIONNEL 99 F

ENDURO RACER	99F	SECRET COMMAND	99F
FANTASY ZONE 1	99F	SUPER TENNIS	99F
GLOBAL DEFENSE	99F	TEDDY BOY	99F
NINJA	99F	TRANSBOT	99F
RESCUE MISSION	99F	WORLD GRAND PRIX	99F

ATARI LYNX 1 490 F

CONSOLE LYNX + 4 JEUX (Surf, BMX, foot bag, skateboard)	1490F	BLUE LIGHTENING	275F	ELECTRO COP	275F
		CALIFORNIA GAMES	275F	CHIP CHALL.	275F
		GATES OF ZEND.	275F		

Autres titres à venir: ZARLORD MERCERY, ROAD BLASTERS, GAUNTLET, KLAX, TOURNAMENT CYBERBALL, RAMPAGE, RED BARON, NINJA GARDEN, XENOPHOBE, VINDICATORS, CHECKERED FLAG....., SLIME WORLD, 3D BARRAGE,

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (**ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12**)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

COLISSIMO LA POSTE

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)

☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)

☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

AMSTRAD 464-6128



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS N°2
NOUVEAU
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS
NOUVEAU

HEROES
149/199 F
NOUVEAU
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90
159 / 199 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT
NOUVEAU

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LA COLLECTION
175 / 245 F
+ ARKANOID (Casse-brique)
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO (combat guerrier)
+ GREEN BERET (combattant)
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (sim. de football)
+ MATCH POINT (sim. de tennis)
+ KONAMIS GOLF sim. de golf)
+ CAULDRON (arcade action)
+ THE GREAT ESCAPE (action)
+ YIE AR KUNG FU (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES FANATIQUES
ND / 249 F
+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

LA MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

LA MANETTE SPEED KING 99 F

OFFRE SPECIALE

CABAL	59/99 F
OPERATION THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
COMPILATIONS	
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPIX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL'OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

OFFRE SPECIALE 99/149 F
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

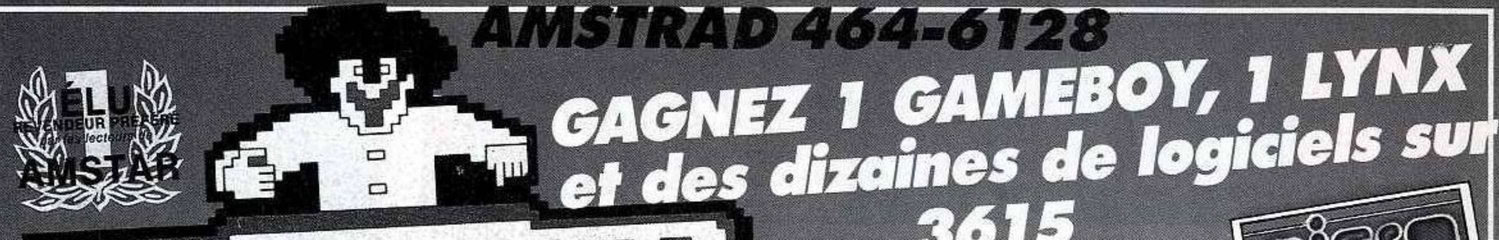
EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf



BP 3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL. 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMP. CHIP SOC.	129/179F
DYNASTY WARS	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HOSTAGES	169/229F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
STORMLORD 2	99/149F
SWITCHBLADE	99/149F
TURRICAN	99/149F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
FLIMBO'S QUEST	99/149F
FOOTBALL MAN. WORLD.	99/149F
GRAND PRIX	99/169F
KICK OFF 2	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
ORIENTAL GAMES	99/149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
SPHERICAL	99/149F

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CRACKDOWN	109/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
ESCAPE FROM PLANET	99/149F
ITALY 90	129/179F
KLAX	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	N.D/199F
TENNIS CUP	169/199F

A.M.C.	99/149F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CYBERBALL	99/149F
DAN DARE 3	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
KARATEKA	149/199F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SHINOBI	ND/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE CYCLES	99/169F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VENDETTA	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F
X-OUT	99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT NOUVEAU

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13 Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)*

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

news

Mother Goose

SIERRA

Dix ans déjà que Sierra on Line fait les meilleurs jeux sur micro! Loin de se pencher sur un passé nostalgique, l'éditeur californien prépare l'avenir.

Rappelez-vous 1980. C'était la grande époque des jeux d'aventure entièrement en mode texte. Pas un graphisme. Rien que des questions et des messages. Cette année-là apparut Mystery House, le premier soft de Sierra on Line. La fenêtre du haut montrait un appartement avec des murs, des portes, des fenêtres et des escaliers seulement suggérés par des traits. De la technique fil de fer gaie comme des barbelés. En dessous, quatre lignes de texte étaient réservées pour les causeries avec la machine. Personne n'en voudrait plus aujourd'hui, mais c'était une révolution. Pensez-donc! Du texte et graphisme!

Mystery House

Dix ans ont passé. Analyseurs syntaxiques, intelligence artificielle, icônes, etc... ont donné au jeu d'aventure une dimension nouvelle. Ray-tracing et calculs vectoriels apportent de plus en plus de réalisme. On est encore loin cependant du cinéma. Les techniques qui s'en rapprochent le plus sont encore réservées à des monstres gavés de giga-octets et de Mips (millions d'instructions par seconde) et dont les minutes de fonctionnement se calculent en milliers de francs. Pourtant, les équipes se préparent: un jeu d'aventure monopolise déjà les compétences de quinze, vingt, voire davantage d'auteurs, de scénaristes, de graphistes, de programmeurs...

Confiant en l'avenir comme seuls les Américains savent l'être, Sierra on


Kings Quest

Line prépare l'avènement du jeu à grand spectacle, sans pour autant oublier le présent avec les séries des «quêtes» dont la plus connue, King's Quest, a dépassé le million d'exemplaires. King's Quest V, dernière en date de la saga du roi Graham, comptera plus de dix méga-octets de données. Une version CD-ROM sera disponible avec plusieurs heures de conversation digitalisée. «Dans un avenir peut-être pas si lointain, on parlera à l'ordinateur qui répondra. Ce seront de véritables conversations d'homme à machine, affirme Kirk Green, le directeur des relations publiques de Sierra. Une disquette ne peut recevoir que dix secondes de voix digitalisée, mais un CD peut en stocker dix heures!» En attendant de savoir écouter, l'ordinateur ne sait que parler, ce qui est déjà très impressionnant. Sur le plan graphique, King's Quest V a été soigné, avec des graphismes superbes dignes des miniaturistes du Moyen-âge. Sierra on Line, qui ne laisse rien au hasard, tient à ce que ses jeux soient des spectacles complets. Et si la technologie va trop vite, Sierra fait carrément subir un lifting à ses grands succès, King's Quest I par exemple et Mixed-up Mother Goose (un soft pour enfants). Les graphismes de ces deux jeux ont été entièrement refaits et la bande sonore revue. Mother Goose new look est l'exemple de ce à quoi tendent les jeux Sierra: un recours de plus en plus rare au clavier, des icônes très intuitives et l'utilisation intensive de la voix de synthèse.

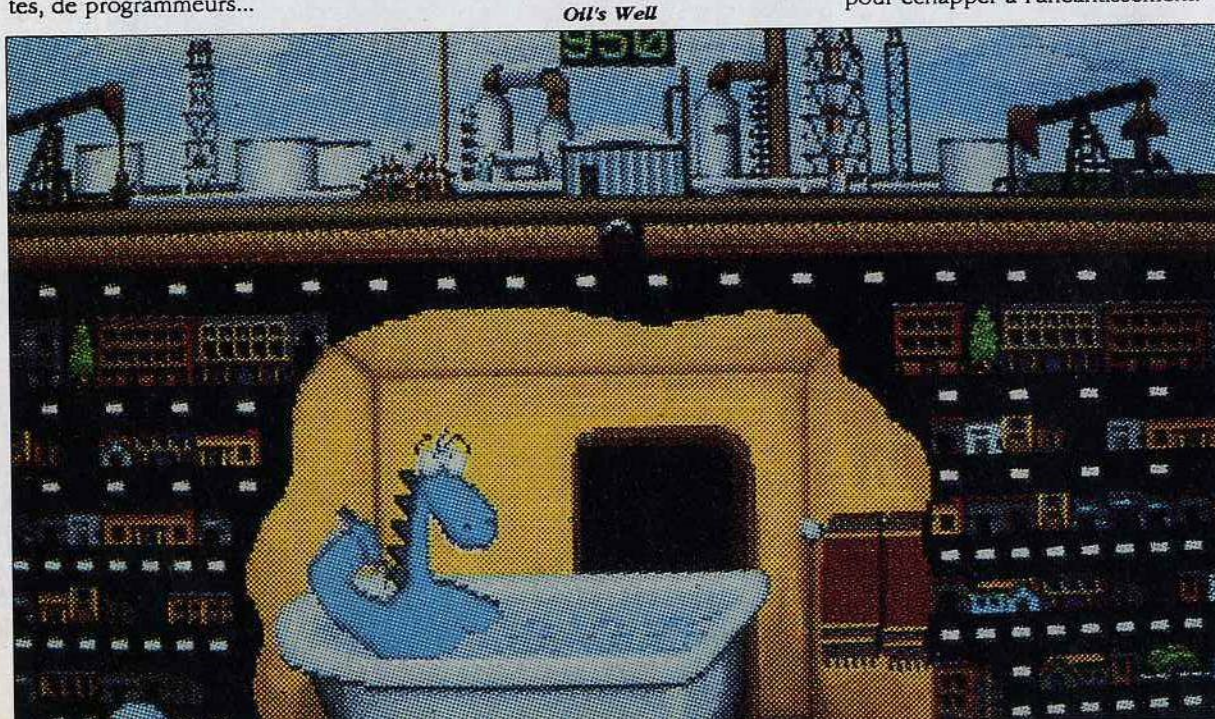
Space Quest IV



Space Quest IV est en chantier. Dans ce soft, on quitte la digne chevalerie des King's Quest pour un voyage dans l'espace des plus délirants. Jugez-en vous même: Roger Wilco, le héros un peu looser de la série, rentre enfin au bercail. Mais c'est sans compter avec la redoutable Police des Séries qui, comme son nom ne l'indique pas, n'est qu'un ramassis d'assassins déterminés à mettre un terme à la saga des Space Quest. Aidé par les Chéries Latex d'Estros et les Eventreurs du Temps, Roger devra répondre à des questions saugrenues du genre «qui a bien pu créer une histoire aussi loufoque?» pour échapper à l'anéantissement.

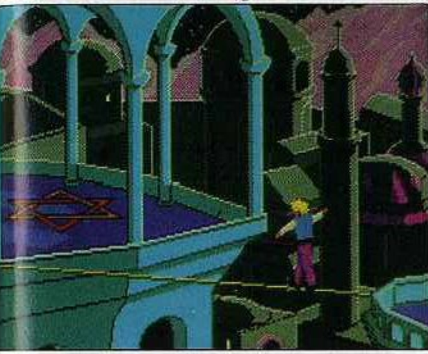


Oil's Well



On redevient sérieux avec Hero's Quest II qui se déroule dans les terres arides d'Arabie. Sous-titré «Trial by Fire» («l'épreuve du feu»), il est la suite du remarqué «So you want to be a Hero» («Alors comme ça, on veut jouer les héros?») qui a atteint le score honorable de cent mille ventes en six mois. Le joueur peut désormais être un guerrier, un magicien ou un voleur. Il va de soi que ce choix crucial détermine le déroulement du jeu; on peut aussi reprendre les personnages créés lors du premier épisode. Longue vie à eux car la série en comportera quatre ce qui leur promet moults avatars et résurrections. Dans cette seconde mouture, le système de combat a été amélioré et les interactions entre personnages ont été enrichies.

Hero's Quest II



Obéissant toujours à loi des séries, Firehawk est le second épisode des Thexder, une création japonaise de Game Arts qui a passé des accords avec Sierra. Quatre années se sont écoulées depuis la dernière invasion des extra-terrestres. Ils reviennent en force et il faudra réussir neuf missions pour en venir à bout. Le personnage principal est doté d'une tenue de combat transformable (eh oui, comme les Transformers de la télé) qui le change en avion, en robot, en vaisseau spatial, etc... Onze musiques accompagnent le jeu.

Firehawk Thexder II



Oil's Well a été un des premiers jeux de Sierra On Line sur Apple II: il s'agit de diriger un forage dans des galeries infestées d'Oozies, des sales bestioles qui – gnap! – bouffent les tuyaux. Restait à renouveler le principe. Sierra a opté pour des animations style dessin animé que n'aurait pas désavoué Tex Avery.

Keeping up with Jones est un simulateur de réussite personnelle, l'american way of life mis à la portée de tous. L'aventure n'est autre, en effet, que l'existence quotidienne. Quotidienne mais pas grise: il faudra affronter les réalités de la vie (emploi, courses en ville, factures, problèmes de voisinage ou relations avec les collègues de travail) afin d'atteindre le but suprême qui régit l'Amérique: vivre riche et heureux, l'un allant d'ailleurs rarement sans l'autre. Très réaliste, Keeping up with Jones a recours à des acteurs réels digitalisés qui parlent et vaquent à leurs occupations.

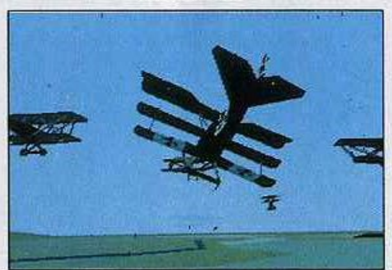
Keeping Up With Jones



Lié à Sierra on Line, Dynamix met la dernière main à des softs qui marqueront la rentrée.

Red Baron, d'abord. Il s'agit d'une simulation de vol du célèbre Fokker DRI triplan du baron Manfred von Richthoffen. Les zincs de l'époque n'étant pas des monstres de vitesse, c'est sur l'atmosphère que Dynamix insiste, avec digitalisations à l'appui pour rendre l'impression des films d'actualité de l'époque. L'effet est saisissant et l'identification avec les aviateurs encore plus prenante qu'aux commandes d'un chasseur à réaction.

Red Baron



Dans le même esprit «atmosphère... atmosphère...», Heart of China est un jeu d'action et d'aventures qui se déroule dans la Chine tourmentée des années 30 en passant aussi par la Turquie et le Népal. Aidé par Chi, un maître ninja, il faudra découvrir les ravisseurs d'une riche héritière américaine. Les tableaux méritent vraiment le nom de tableau. Il s'agit en effet de véritables toiles peintes par des graphistes qui ont pour une fois délaissé les pixels pour revenir au pinceau. Chaque scène est agrémentée d'animations. C'est ainsi que dans un paysage de bord de mer, les vagues déferlent sur la plage tandis que des mouettes glissent longuement dans le ciel en poussant des cris.



Rise Of The Dragon

Même recours aux digitalisations dans Rise of the Dragon. Détective privé du XXIème siècle (ce n'est pas si loin), il faudra débrouiller une énigme dans une ville peu avenante et combattre dans des séquences d'arcade.

Belle rentrée en perspective et joyeux Noël anticipé puisque les Space Quest, King's Quest, etc... sortiront à ce moment-là. Les esprits chagrins objecteront toutefois que le savoir-faire de Sierra on Line et de Dynamix n'est accessible qu'à ceux qui manient correctement l'anglais. Un succès comme les divers Quests serait encore amplifié pour peu que chacun y ait accès. L'antique Mystery House avait d'ailleurs été traduit et on ne peut que regretter que cette décision ne soit pas devenue une règle. Il semble bien que les américains, qui jusque là pensaient que le français n'est qu'une langue strictement familiale, aient pris conscience de son importance et, corrélativement, de la faible diffusion de l'anglais dans la France profonde. Kirk Green nous a assuré que, dès l'an prochain, de nombreux jeux seraient traduits: «Par la suite, nos jeux auront de moins en moins recours à la saisie de texte. L'interactivité par cliquage sera généralisée». Le dialogue par synthèse vocale étant la suite logique, verrons-nous bientôt le jeu d'aventure tellement cinématographique qu'à terme il sera doublé en français? Sûrement. Comme les Majors Companies d'Hollywood qui envisageaient la diffusion de film toujours plus somptueux dans un maximum de pays, Sierra on Line prépare les plus grands softs pour le plus grand nombre. La plupart des jeux présentés sortiront d'abord sur PC (avec CD-Rom parfois, écran VGA 256 couleurs, Etats-Unis oblige) puis sur Amiga et ST, et même Macintosh. Et les 8-bits? C'est une question à la Space Quest qui ferait bien rigoler les Américains.

BôTGV

Hearth Of China



news

PSYGNOSIS
EN LONG ET EN LARGE

Situés en plein cœur du quartier des dockers de Liverpool, juste en face du port, les bureaux de Psygnosis ne ressemblent en rien à l'image que l'on se fait des bureaux des développeurs de jeux: de vastes salles, des tables bien rangées, les disquettes d'un côté, les ordinateurs de l'autre, tout est nickel. Seuls quelques posters sous verre de leurs meilleures réalisations viennent égayer cette atmosphère quelque peu austère mais certainement propice à de bons développements. Au centre de la pièce principale se trouve une petite table de conférence utilisée lors des grandes décisions - nouveaux marchés, nouvelles adaptations, etc. C'est dans cette ambiance stricte et sans grande excentricité que l'on me présente à Roger G. Large, le directeur des ventes de Psygnosis.

RGL - Voulez-vous un thé? Un café? Un coca peut-être (après la terrible journée que je viens de passer dans les aéroports, je ne peux pas refuser).

Joy - Un coca, merci bien (une fois la gorge humectée par ce délicieux nectar, l'entretien peut commencer). Comment êtes-vous venu à l'informatique, et principalement à l'informatique ludique?

RGL - Avant 1984, je travaillais chez Parker, une société de jeux et de jouets. Je vendais énormément et je m'intéressais de plus en plus à la console 2600 d'Atari, car à l'époque je pensais que les jeux vidéo seraient les jeux de l'avenir. Alors j'entrepris de vendre des cartouches pour cette console, et les ventes augmentaient, augmentaient et augmentaient encore. C'est ainsi que j'ai eu mes premiers contacts dans le monde l'informatique ludique.

Joy - Et puis?

RGL - Et puis, j'ai travaillé pour Activision qui faisait également des cartouches pour la console 2600, et pour US Gold en Angleterre, qui ne produisait rien pour la console Atari, mais qui distribuait à l'époque des jeux sur Spectrum, Commodore 64, et Amstrad.

Joy - Et alors?

RGL - Vous voulez vraiment tout savoir?

Joy - Oui, comment avez vous deviné?

RGL - Simple logique, comme dirait Mr Spock!

Joy - Quand êtes-vous venu chez Psygnosis?

RGL - En 1988.

Joy - Et depuis lors?

RGL - Depuis lors, je reste fidèle, j'aime cette boîte.

Joy - Justement, parlons-en. Sur quelles machines développez-vous?

RGL - D'abord, nous programmons tout sur Amiga, nous aimons cette machine et nous pensons que, pour l'instant, seuls quelques softs tirent parti de ses immenses capacités techniques. Ensuite nous reprogrammons le dit soft sur ST puis nous transférons tout ce qui concerne le graphisme de l'Amiga vers le ST.

Joy - Et en ce qui concerne les 8-bits: Amstrad, Commodore 64 et Spectrum?

RGL - C'est simple, nous ne touchons pas à ces machines, nous ne faisons que vendre les licences. C'est ainsi que Shadow of the Beast devra bientôt apparaître sur Amstrad et Spectrum, si cela n'est pas déjà fait.

Tempus : "Un super Dungeon Master".

Installé devant un Amiga, avec le superviseur en chef de Psygnosis, une main sur la souris, l'autre furetant dans une boîte de disquettes, les jeux et les démos toutes plus étonnantes les unes que les autres défilent. On m'en met plein les mirettes, à moi qui pensait être blasé des jeux! Il faut réagir. Réagissons...

Joy - Stoooop! Qu'est ce que c'est que ce jeu, là?

RGL - Ça, c'est Tempus.

Joy - Et c'est quoi? Un nouveau traitement de texte?

RGL - Non, justement, il ne faut pas confondre. Tempus de Psygnosis est, euuh, comment pourrais-je dire... Ah oui, voilà (quelques hésitations, et enfin): la meilleure façon de définir Tempus, c'est de dire que c'est un Super Dungeon Master.

Joy - Mais quel en est le but?

RGL - Il s'agit de retrouver quatre objets éparpillés sur la carte et de les rendre au Timelord (le maître du temps).

Joy - Combien y a-t-il de lieux et de personnages différents dans Tempus?

RGL - C'est très simple: il y a environ 200 personnages différents avec lesquels vous pouvez discuter et qui ont tous des aptitudes et des caractéristiques qui leur sont propres. Comme nous avons l'habitude de le faire sur Amiga, et même sur ST, tous les sons et les musiques seront numérisés, ce qui plongera l'explorateur encore un peu plus dans l'ambiance. L'aventure est entrecoupée de scènes d'arcade, comme vous pouvez le voir.

Il faut reconnaître que les scènes d'arcade sont stupéfiantes, le scrolling par exemple se déplace sur cinq plans! Ce qui n'est pas une mince affaire, même sur Amiga.

Joy - Le jeu en lui même se déroule-t-il en temps réel?

RGL - Evidemment, c'est une bonne technique pour inciter le joueur à tracer des cartes, car Tempus est tellement vaste qu'il ne faut surtout pas s'y perdre...

Joy - Quand est-ce que l'on aura la chance de pouvoir y jouer?

RGL - La date de sortie prévue se situe vers le mois d'octobre, mais ce n'est pas encore tout à fait sûr.

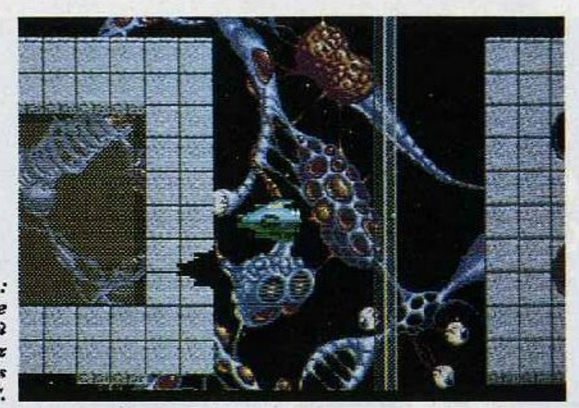
Joy - Vous savez certainement que le principal reproche que l'on fait à Psygnosis, c'est son manque d'originalité dans le choix de ses programmes.

RGL - Oui bien sûr. Alors voici peut-être un jeu qui risque de vous étonner. (Un peu interloqué, je me demande bien ce que cela peut présager...)

Joy - Ah bon! Comment se nomme le soft? Je lui demande en le voyant retirer une disquette de sa



The Killing Game Show : "On s'est donné un peu de liberté en incorporant des rires, des pleurs".



Awesome : "Un jeu de stratégie où vous devez explorer des planètes".

boîte à merveilles.

RGL - C'est un jeu principalement destiné aux enfants, il s'appelle Cutie Pooh.

Joy - Et pourquoi donc?

RGL - Regardez vous-même.

Joy - C'est vrai qu'on dirait un véritable dessin animé.

RGL - Comme vous l'avez sans doute remarqué, Cutie Pooh possède une fantastique animation; la démarche et les mouvements des personnages sont fidèles à la réalité.

Sur ce, RGL me tend le joystick afin que je me rende mieux compte de la maniabilité.

Joy - C'est vrai que ça bouge bien, les graphismes sont également très «bande dessinée».

RGL - C'est ce que nous voulions. Puisque des mauvaises langues semblent croire que nous faisons presque toujours le même type de jeu...

Il faut que nous sortions un peu de l'image d'austérité que l'on a de nous, et là, je pense que c'est assez réussi.

Joy - Et en ce qui concerne le second jeu de tir?

RGL - Vous voulez parler d'Awesome?

Joy - Oui, je suppose...

Il cherche la disquette dans sa boîte, et enfin la trouve.

RGL - Eh bien, le voilà. En réalité Awesome n'est pas tout à fait un Shoot'Em Up, c'est également un jeu de stratégie où vous devez explorer des planètes pour récupérer certains minerais et d'autres richesses afin de faire du commerce avec les autres systèmes de la galaxie. La partie action est omniprésente et se déroule de deux façons différentes. D'abord, un jeu de tir traditionnel, avec toutefois un vaisseau gigantesque, puis une fois que vous avez éliminé trois vagues ennemies, votre vaisseau se scinde en deux et le jeu se déroule ensuite en 3D.

Joy - Y a-t-il beaucoup de routines mathématiques dans Awesome?

RGL - Oui. Toutes les routines d'expansion et d'élargissement des vaisseaux sont mathématiques. Cela nous permet de gagner de la mémoire, donc de rendre le jeu encore plus complexe, plus d'éléments pouvant alors être programmés.

Joy - Après le succès remporté par Shadow of the Beast (25 000 exemplaires vendus rien qu'en Angleterre en moins de trois semaines), n'avez vous pas l'intention de faire une suite?

RGL - Justement elle est en cours de préparation. Le principal est même déjà terminé, il ne nous reste plus qu'à faire l'introduction et à rectifier quelques points de détails. Mais cela ne devrait pas prendre plus d'un mois ou deux.

Joy - Sera-t-il plus facile que la version précédente?

RGL - Il est vrai que Shadow of the Beast était un jeu très difficile, c'est d'ailleurs ce que nous voulions. Ici, nous avons voulu recréer la même ambiance mais en ajoutant un peu plus de recherche, un peu plus de stratégie. Plus qu'un simple Beat'Em Up, The Shadow of the Beast II sera un jeu d'arcade-aventure avec de nombreux pièges à éviter, des personnages qu'il faudra amadouer, payer, etc... Le jeu se déroulera sur huit niveaux, et à la fin de chacun d'entre eux il faudra combattre un monstre.

Joy - Connaissez-vous déjà sa date de sortie européenne?

RGL - Oui, ce jeu devrait sortir si tout se passe bien pour la rentrée 1990, c'est-à-dire vers le mois de septembre.

Joy - Que pensez-vous des consoles japonaises?

RGL - Je pense que c'est l'avenir. Nous souffrons énormément du piratage sur Amiga et sur ST. Les consoles de jeu sont la réponse à tous nos problèmes de ce côté-là. C'est pour cette raison que nous avons l'intention de développer sur ces nouvelles machines.

Joy - Ah, et lesquelles?

RGL - Nous avons contacté NEC et Fujitsu, avec qui nous avons signé un contrat pour développer des jeux sur le CD Rom de la PC Engine et du FM Towns.

Joy - Avez-vous vu After Burner sur le Towns? Si oui, qu'en pensez-vous?

RGL - After Burner sur le Towns est fabuleux, mais nous pouvons faire mieux (un petit sourire ironique apparaît sur les lèvres de Roger G. Large).

Joy - Quels sont les jeux que vous comptez développer sur ces deux machines?

RGL - Pour le moment je ne peux pas vous le dire, mais je vous promets que vous le saurez rapidement.

Joy - Vraiment vous ne pouvez rien nous dire? Beaucoup de nos lecteurs sont des passionnés, vous leur ôtez là un grand plaisir, vous savez?

RGL - Oui, je sais, mais business is business...

Joy - Merci.





The Shadow of the Beast II : "Ce sera un jeu d'arcade-aventure avec de nombreux pièges".

Joy - N'avez vous pas de Shoot'Em Up en chantier?

RGL - Si, si bien sûr qu'on en a un, on en a même deux à vous présenter.

Joy - Lesquels?

RGL - Tout d'abord, voici The Killing Game Show. Un Shoot'Em Up où l'on dirige un petit bipède métallique selon un scrolling multi-directionnel. J'attire également votre attention sur les diverses animations sonores qui encore une fois tranchent par rapport à nos productions précédentes. On s'est donné ici un peu plus de liberté en incorporant des rires, des pleurs dans la bande sonore.

Joy - En effet c'est ce que je vois, ou plutôt c'est ce que j'entends. C'est assez drôle.

RGL - C'est ce que nous voulions.



ARCADES

Electrocoin, grand importateur britannique de machines d'arcade, s'est lancé dans l'adaptation sur micros de ces jeux avec plus ou moins de succès (voir la critique de Time Soldier). Le prochain, c'est "Mr Do! Run Run", de Universal. La sortie est prévue en juillet, et on espère que ce sera plus fidèle que le précédent...



CD-BOOK

Ça y est: Gutemberg est mort. Sony vient de sortir le livre sur CD: un petit appareil de 500 grammes avec un lecteur de CD intégré, ainsi qu'un mini-écran de 10 lignes, permettant de consulter n'importe quel bouquin à loisir, pourvu que celui-ci soit édité sous forme de CD. Pour l'instant, les seuls livres disponibles sont en japonais (à part un dictionnaire anglais-japonais qui fera bien plaisir à J.M. Destroy), mais il est probable que des accords soit signés rapidement par des boîtes américaines et européennes, car Sony est à la recherche de partenaires. Le prix? Aux alentours de 3 à 4000 francs. On peut considérer que c'est cher, mais on aurait bien tort, car les disques ne coûteront que 3 à 400 francs. A titre de comparaison, une bonne encyclopédie en 20 volumes coûte près de 10.000 balles...

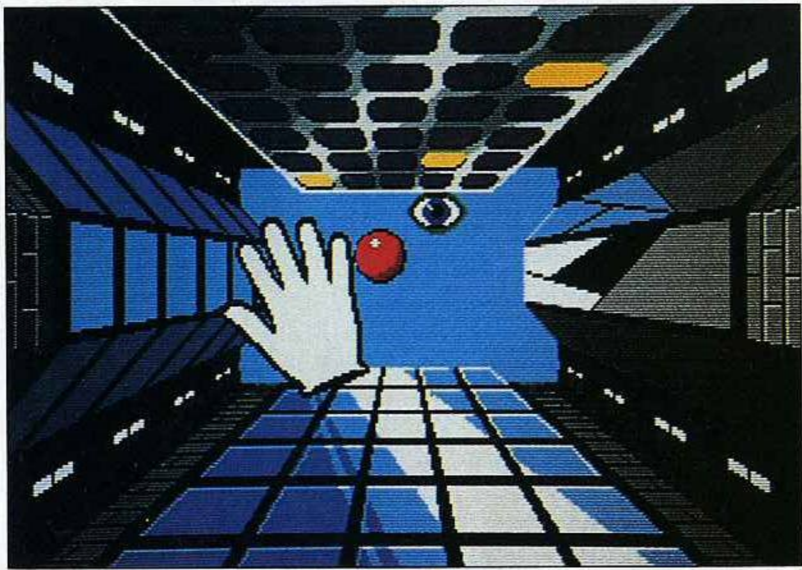


PNEUS

"Skid Marks", en anglais, c'est trois chos différentes: primo, des traces de pneus sur route, secundo, des tâches sur un slip, tertio, le prochain simulateur de course c Mindscape écrit par les auteurs de Test Driv Entièrement en 3D vectorielle, avec édite de circuits intégré... Bientôt...

news

MATTEL RELEVE LE GANT



Que ceux qui ne connaissent pas Mattel se lèvent! Souvenez vous des poupées Barbie, des Maîtres de l'Univers et autres naiseries pour petits enfants. Eh bien c'est hélas eux. Oui mais, oui mais voilà: la NES étant bien implantée en Amérique, Mattel s'est mis aussi à concevoir des périphériques pour la console. Le Power Glove est un exemple réussi de leur imagination. Littéralement «gant du pouvoir», Mattel s'apprète enfin à le commercialiser chez nous en France, alors qu'il est apparu il a plus d'une année en Amérique. Quand quoi comment? Trois cents spots de trente secondes seront diffusés sur toutes les chaînes d'octobre à décembre prochains. Mais qu'a donc ce gant de si révolutionnaire? Et bien il remplace avantageusement n'importe quelle manette de jeu pour Nintendo en répondant au doigt et à l'œil. Des détecteurs électroniques situés dans le gant déterminent la position de votre main dans l'espace. Vous pouvez ainsi contrôler les déplacements d'un vaisseau ou d'un personnage en bougeant le poing, la main ou un doigt. Par rapport à une manette conventionelle, la réaction est instantanée. Le clavier programmable permet d'adapter les mouvements du gant à n'importe quel jeu. Il suffit par exemple de plier un doigt pour tirer avec votre vaisseau, de donner un coup de poing pour que votre personnage en fasse de même à l'écran... Vous pouvez cumulez plusieurs actions avec un seul mouvement. Ainsi vous pourrez faire tourner le personnage sur lui même tout en tirant dans toutes les directions. On peut redécouvrir d'anciens jeux sous un nouveau jour en leur rajoutant des positions. C'est vraiment interactif, on joue en 3 dimensions! Des jeux spécifiques au Power Glove vont bientôt apparaître comme Super Glove Ball, le premier jeu vidéo auquel on peut jouer en trois dimensions. Attrapez la balle avec votre main électronique et relancez-là: c'est super et réaliste. Vivement la rentrée!

COPINAGE

C'est pas notre habitude de faire de la pub pour des concurrents, mais là, on ne peut pas faire moins. Il y a deux mois s'est ouvert un serveur (3615 HG1 et 3614 HG2) pour Mac exclusivement. Pardon? Les initiales "HG" vous disent quelque chose? Ah, peut-être... Il faudrait que je cherche dans mes fiches, effectivement, j'ai peut-être déjà vu ça quelque part... En tous cas, je cite: "C'est quand même mieux que 3615 Cher ou 3614 Nul". Le serveur le plus drôle et le plus vivant, même si vous n'avez pas de Mac. Allez-y faire un tour, juste pour lire les journaux et les réponses du Sysop (bon sang, mais qui peut bien être ce sysop? Il me semble bien avoir déjà lu quelque chose qui ressemblait à ça, il n'y a pas si longtemps...). Bref, allez faire un tour: même Danbiss trouve ça drôle.

HALLUCINANT

Après les Tortues Ninja, voici qu'arrivent les crapauds planeurs. En Amérique du Sud d'abord, puis tout doucement vers le Mexique, puis vers la Californie, les hordes de crapauds avancent, déglutissant une bave hyper spéciale que certains allumés un peu spéciaux lèchent et embrassent avec délices. Pourquoi? Pour délivrer un prince charmant d'un sort hideux? Meuuh non! S'ils roulent des pelles à ces bestiaux gros comme des assiettes, c'est pour s'halluciner la tête avec les toxines diaboliques contenues dans cette bave. Je me demande si Jean-Marie n'a pas essayé avec son Daube Hermann...

UN BOND EN AVANT DANS LA PROMOTION DES BATRACIENS:





HEROES
SCHWARZENEGGER · BOND
BARBARIAN · SKYWALKER
James Bond is out on his own and out for revenge
LICENCE TO KILL
BARBARIAN II
PALACE
SCHWARZENEGGER
THE RUNNING MAN
GRANDSLAM
STAR WARS
4 HEROES LEGENDAIRES · 1 SUPERCOMPILATION
LICENCE TO KILL
Bond est de retour pour se venger sur Sanchez, le mauvais magnat hypocrite de la drogue. Pouvez-vous réussir alors que tout est contre vous?
"...graphismes et effets sonores excellents font de ce jeu de beaucoup le meilleur jeu Bond jusqu'ici... un jeu formidable en soi." Computer & Video Games
BARBARIAN II
Taillade et tuerie. Des pièges effroyables et des monstres affreux attendent dans les donjons de Drax. Le héros le plus réussi jamais créé pour les ordinateurs individuels.
"De loin, la tabassée la meilleure (et la plus horrible)..." Zzap! 64
THE RUNNING MAN
C'est le moment du spectacle! Affrontez la mort dans le game show le plus dangereux de tous les temps!
"...un jeu d'ordinateur parfait. Vraiment excitant" Your Sinclair
STAR WARS
Rejoignez l'ultime héros de science-fiction Luke Skywalker dans une tentative désespérée défiant la mort en vue de faire sauter la forteresse de Darth Vader, le Deathstar.
"Film classique, machine à sous classique, jeu classique" Computer & Video Games
LICENCE TO KILL
BARBARIAN II
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
DOMARK
The Running Man: © 1989 Taft Entertainment Motion Pictures/Keith Barish Productions. © 1989 Grandslam Entertainments Ltd. Barbarian II: © Palace Software 1988 Star Wars: ® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co. Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved. Artwork & Packaging © Domark Ltd 1990
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel:44 (0)81-780 2224
Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

OOPS



Les idées les plus simples sont parfois les meilleures. Avec Oops-Up, vous vous arracherez les cheveux de frustration. Vous voyagez à travers la galaxie pour vous procurer des pièces détachées pour votre vaisseau, mais pour avancer, il faut terminer chaque niveau. A l'écran, il y a deux ballons sur lesquels vous devez tirer pour les crever. Fastoche, hein? Sauf que les ballons se divisent en deux lorsqu'ils sont touchés, et que chaque morceau en fait autant à son tour. Naturellement, il suffit que vous soyez touché pour que vous perdiez. De temps en temps, des bonus apparaissent, qui vous permettent de récupérer des armes plus puissantes, capables de détruire un gros ballon en une seule fois, ou des freezers, qui immobilisent les ballons pendant un certain temps. Il peut y avoir entre 2 et 30 balles qui rebondissent à l'écran, plus des sortes de boules gluantes, des oursons, des grenouilles, etc, le tout sur des plateformes qui se désintègrent de temps en temps, avec 10 armes différentes, et c'est vraiment génial. Pour obtenir un vaisseau complet, il faudra accomplir plus de 50 niveaux. Ça sort chez Demonware sur Amiga en août...

3D

J'entends encore les mauvaises langues dire: "Tu sais, petit, les consoles ne remplaceront jamais les ordinateurs. Faire des jeux d'arcades, ok, mais des simulateurs en 3D vectorielle, c'est pas sur une console qu'on peut faire ça". Pour faire taire les mauvaises langues en question, Realtime vient d'annoncer qu'il adaptait "Carrier Command" sur la Megadrive. Que dire de plus?

BILAN II

Aïe! Tynesoft, l'éditeur anglais d'Elvira, vient de déposer son bilan. Le produit n'est pas encore tout à fait terminé... Le syndic de faillite devrait en toute logique le terminer (pas tout seul, en engageant des auteurs) et le sortir pour éponger les dettes. Du moins, s'il est pas trop con. Les syndics de faillite sont-ils cons? Vous le saurez bientôt.



CHANTONS ENSEMBLE

Les Japonais sont vraiment nases. Ça fait déjà un paquet d'années qu'ils vendent des "sing-along", des sortes de walkman avec micro permettant de chanter en même temps que la musique, car ils sont très fans des soirées pendant lesquelles chacun fait son numéro. Maintenant, ils en sont à la vidéo-laser: vous branchez un micro sur votre lecteur de vidéodisque, vous mettez un disque spécial, et les paroles apparaissent à l'écran, en même temps que le clip et que le playback. Et vous pouvez sonoriser comme ça n'importe quel clip. Faut vraiment être nase.

SNOWSTRIKE

ZONE DE MISSION COLOMBIE – OBJECTIF DROGUE !

Cartagena
PANAMA
Panama City
Medellin
BOGOTA
COLOMBIA
Quito
ECUADOR
Guayaquil



.... LE CONGRES AMERICAIN EST EN SESSION D'URGENCE – LA MOTION DE DECLARATION DE GUERRE AUX BARONS DE LA DROGUE COLOMBIENS A ETE REJETEE DE PEU ....

.... OPERATION SECRETE PREVUE PAR LES FORCES MILITAIRES AMERICAINES. UN PORTE-AVIONS PART POUR LE GOLFE DE PANAMA.

.... LES BARONS DE LA DROGUE SONT PRETS A ENVOYER UNE DE LEURS TERRIBLES CARGAISONS DE COCAINE.

.... LEVER DU SOLEIL. UNE ESCADRILLE DE F14 S'ENVOLE POUR LA COTE COLOMBIENNE. LE TEMPS DES PALABRES EST TERMINE. VOUS DEVREZ ATTAQUER LE PREMIER!



Photos d'écran de Atari ST.

EPYX®



Disponible sur:
CBM 64/128 Cassette et Disquette · SPECTRUM et AMSTRAD Cassette et Disquette · ATARI ST · AMIGA · IBM PC & COMPATIBLES.



U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75. DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA



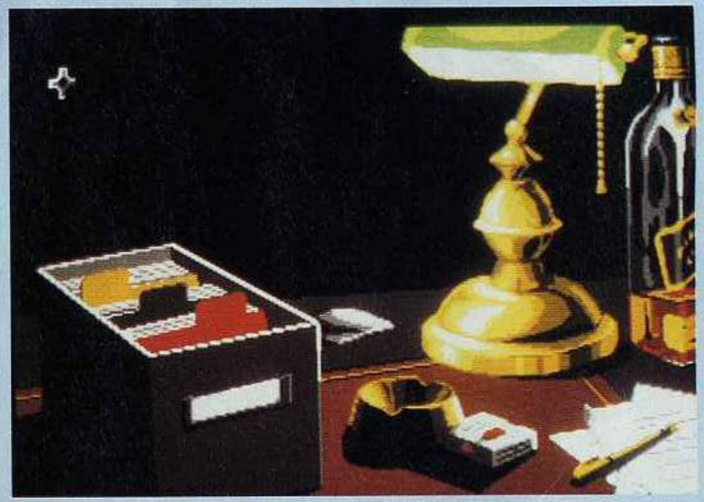






Neuromancer, le bouquin de William Gibson, qui a donné son nom au genre "Cyberpunk", sort sur Amiga cet été. C'est l'univers créé par Gibson qui est utilisé, mais pas particulièrement l'histoire du bouquin. C'est une excellente idée. Disons que ce soft est à Gibson ce que Blade Runner était à Philip K. Dick. Pas mal, non? C'est Electronic Arts qui distribue ça en Europe.

TROUVEZ LES DIFFERENCES





Ce sont des photos extraites de Highway Patrol II de Microïds. A gauche la version normale. A droite, l'image rectifiée pour faire plaisir aux législateurs californiens. Une loi récente interdit en effet toute représentation de clopes et d'alcool. Et le réticule de la souris? Rassurez-vous, il n'a pas été censuré. Pas encore.

MAC PAS CHER

Apple vient d'annoncer le produit dont on parlait déjà dans les couloirs depuis quelques temps: un Mac bas de gamme, entre 6 et 8000 francs, avec 1 Mo de Ram et toujours le même écran monochrome. Oui, c'est pas idéal pour les jeux, je sais bien, mais pour tout le reste, croyez-moi, c'est le pied. Aucun traitement de texte sur aucune machine n'arrive à la cheville du plus minable d'entre eux sur Mac. Normalement, cette machine devrait s'appeler le SE/2 et avoir deux lecteurs de disquettes "compatibles PC" (ce qui signifie qu'il faut un programme spécial pour les lire, mais il est fourni avec la machine, donc tout va bien). Verra-t-on cette bécane avant la fin de l'année? Il semble que ce soit le but d'Apple. Miam.

SCOOP

Nintendo et Activision viennent de déposer leur nom au bas de contrats de développement de jeux: «A boy and his blob» et «Stealth ATF» qui seront commercialisés hors USA.

LE REDACTEUR

Admirateurs de traitements de texte, voici la version 3 du logiciel le plus critiqué sur ST depuis que le ST existe. Pour freiner Dominique Laurent qui vient de bondir de sa chaise, j'indique que «critiqué» est pris ici dans le sens de «test journalistique entraînant la publication d'un article dénommé critique». La dernière version du Rédacteur était la 1,99 et la onzième du nom. 22 000 exemplaires ont été distribués. Ce logiciel équipe, entre autres, les rédactions de Libération et de Sud-Ouest. La nouvelle version présente un tas d'améliorations dont: 8 formats de sauvegarde (Word, WordPerfect...), 14 formats de chargement, un bouquin de 640 pages pour la prise en main (et non pas de tête). Si la protection vous demande: «devinette, quel est le 7ème mot page tant, ligne n° tant», vous allez rire... Un essai aura lieu bientôt dans ces colonnes, dès qu'on aura fait de la place dans le disque dur pour loger les cinq disquettes bourrées à craquer.

PORTFOLIO NEWS

La petite bête grossit comme la grenouille. Voilà qu'elle devient émulateur de Minitel, qu'elle échange des données avec le ST et le MAC, que sa mémoire passe à 640 ko. Et son prix baisse encore: 2 290 francs. L'extension mémoire 128ko coûte près de 1 000 balles. Pronostic Joystick: bientôt un Portfolio offert pour tout acheteur de mémoire de 512ko.

ERE SECONDAIRE

Ere Informatique est sur le point de sortir de son long sommeil cryogénique. Emmanuel Viau, qui fonda la société il y a cinq ans, vient en effet de racheter à Infogrames le label rendu célèbre dans le monde entier par Captain Blood, Macadam Bumper, Kult, Teenage Queen et une foule d'autres grandissimes softs. Sortiront bientôt: Blow Up, un jeu d'arcade sur PC, Bank Buster, un casse-brique-arcades-aventures et une compilation pour ST: The Greatest Collection avec Indy 500, The Enforcer, Blue War et Play House Strip Poker. Un ensemble d'utilitaires est aussi prévu: Btools, sur 8 et 16 bits. Il faudra cependant juger sur pièces pour voir si Ere Informatique retrouvera sa splendeur passée. Avis aux auteurs.

C'EST NOUVEAU ET C'EST PAS CHER

IBM va présenter à vos yeux hagards son nouveau PS1 qui, en version monochrome, sera vendu 1 000 dollars (aux alentours de 5 800 francs selon les jours). La bête est plutôt destinée au travail à domicile, mais vous connaissant, on sent déjà le détournement de fonction. Je vous dis pas les larmes du crocodile...

POPULOUS SUR MEGADRIVE

Bon, maintenant, le choix est clair: si vous achetez une console, ce doit être la Sega Megadrive. Electronic Arts vient de signer un accord lui permettant de développer trois jeux pour cette dernière, dont, tenez-vous bien, "Populous". Voilà. Les deux autres titres sont "Budokan" et "Zany golf", ce qui est moins important, comme vous pouvez imaginer. Yaoh, Populous sur Megadrive, génial, non? Encore que sans souris, ça va être moins pratique, mais bon, faudra faire avec.

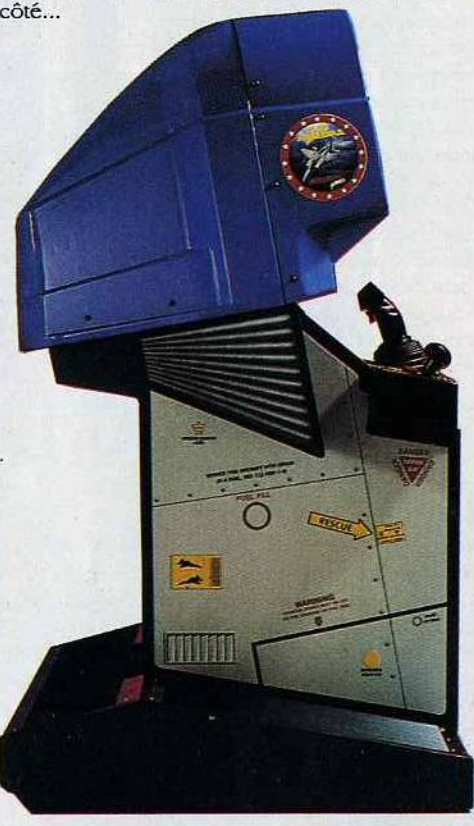
Dernière minute: on apprend que Populous doit sortir sur PC Engine aussi. Du coup, il faut acheter une Mégadrive ET une PC Engine.

VIENS PUPUCE

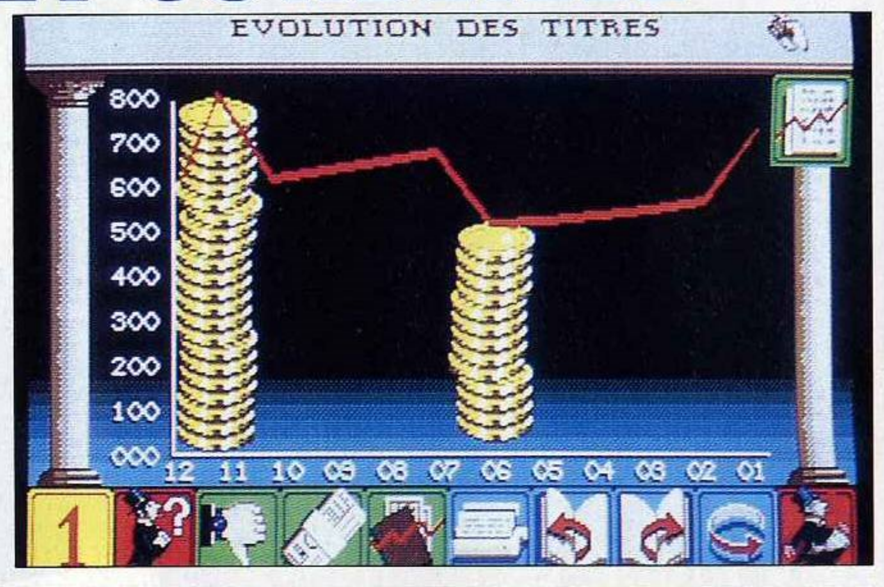
14 mm2 de surface, 500 000 transistors, 178 broches, processeur 32 bits, copro de 2 Ko en 64 bits, 350 instructions, 16,6 MHz puis 20 voire 25 MHz, voilà la nouvelle bête de chez Data General et Hitachi. Les 68030, les 386, 486 et futurs 586 s'interrogent...

ARCADES ENCORE

On vous avait causé de la machine d'arcade F-15 Strike Eagle de MicroProse USA... La voici. Quand sera-t-elle importée en France? Dépêchez-vous, s'il vous plaît, j'ai déjà commencé à mettre des pièces de dix balles de côté...



A LA CORBEILLE



Lankhor proposera à la rentrée Raiders, une simulation boursière avec OPA, marchés comptant et à terme, titres et plus-values, incidences de l'actualité politique ou économique et une synthèse vocale pour le journaliste TV. Les sous sont plus durs à récolter que dans un Shoot'Em Up comme Blood Money, mais on apprend beaucoup de choses sur les rouages de la finance. Si un coup de bourse sur Amiga vous tente...

UNE SAINE EMULATION

Le nouvel Amiga (A600) dont on vous parle ailleurs dans ces pages serait fourni avec un émulateur C64... D'autre part, une boîte italienne aurait écrit un émulateur Spectrum pour le même Amiga. La tendance s'inverserait-elle? Aurait-on trop de couleurs, trop de voies sonores? Non, mais on voudrait tout simplement jouer avec les logiciels de l'époque, qui bien qu'ils n'aient que deux couleurs qui se battent en duel, étaient complètement jouables et hyper sympas, parce qu'au lieu de se concentrer sur la frime et la débauche de couleurs, les programmeurs essayaient de faire quelque chose de vraiment original et intéressant. Y a-t-il une leçon quelque part?

PEDAGOGIE

Suite à plusieurs émissions télé dans le monde entier démontrant que l'informatique rendait aveugle, sourd, chauve, idiot, etc., Nintendo a décidé de filer 3 millions de dollars à Seymour Papert, le créateur du langage Logo, pédagogue renommé, afin qu'il prouve qu'on peut apprendre en jouant. "M'man, regarde, y a Papert qu'a dit qu'on apprenait, je peux avoir une Neo Geo, M'man? Vite, j'ai mes devoirs à faire!".



RENDEZ A CESAR

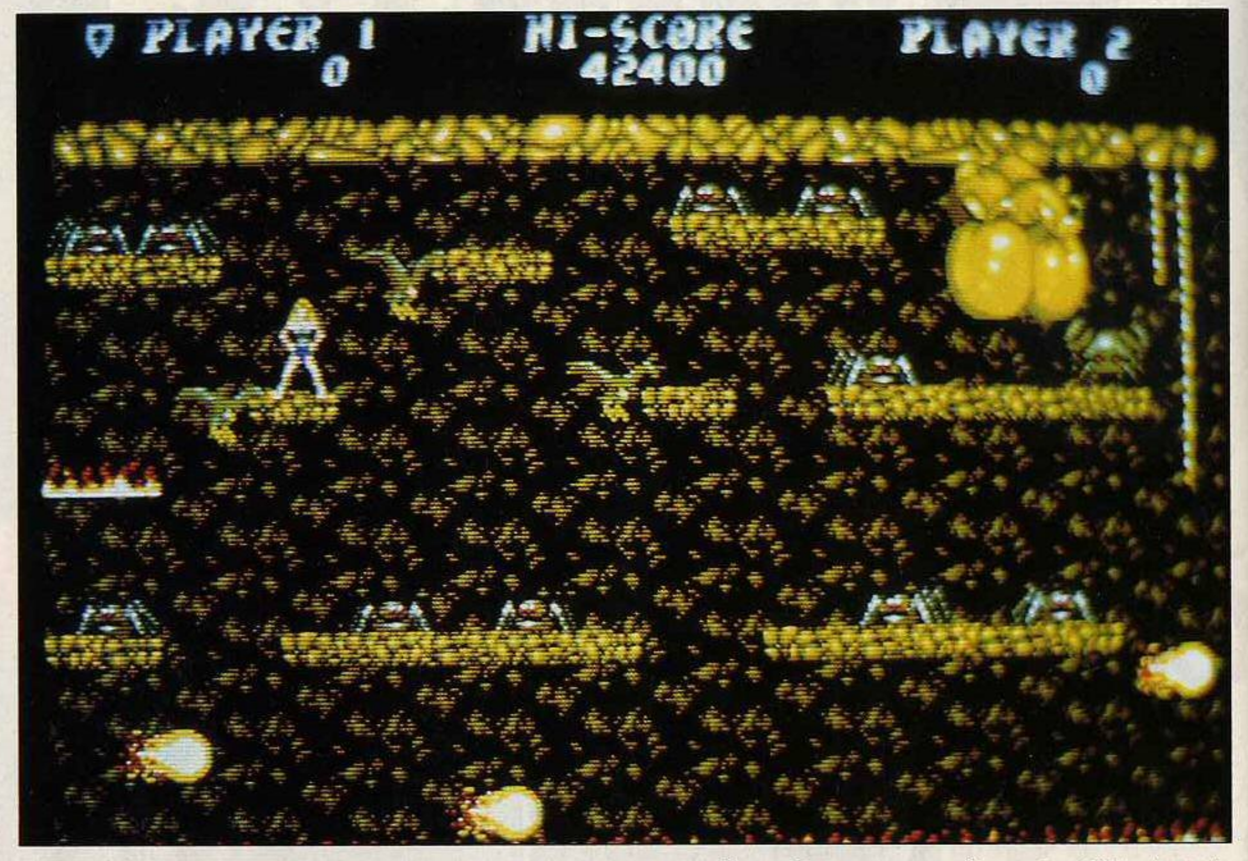
L'un des co-fondateurs d'Ere Informatique, Emmanuel Viau (l'autre, c'est J.P. Ulrich, dont on vous a amplement parlé dans Joystick n°1) vient de racheter à Infogrames l'exclusivité du label "Ere Informatique", justement, qui du coup renaît de ses cendres et retourne à son juste propriétaire. Et Ere recommence à sortir des produits: on verra dans les prochaines semaine "Blow Up", un jeu d'arcade sur PC, "Bank Buster", un autre jeu d'arcade sur PC, "The Greatest Collection ST", une compilation pour ST regroupant "Indy 500", "The Enforcer", "Blue War" et "Play House Strip Poker", et enfin "BTools", un pack d'utilitaires sur PC. On vous en dira plus quand ça sortira!

JOUONS AVEC IBM

IBM prépare en grand secret une machine de jeu (une console, disons le mot). Pour l'instant, on n'a si peu de détails que ça ne vaudrait pas le coup d'en parler, si ce n'est que des rumeurs indiquent qu'il existerait une alliance entre IBM et Fujitsu, et que la bécane d'IBM serait en fait une version relookée de la FM Towns, avec le même 80386, le même CD-Rom et le même méga de ram en standard. Ce qui, en toute franchise, semble un peu bizarre: depuis quand IBM a-t-il besoin des japonais pour construire des bécanes?


ACCOLADE™
All time favourites
ACCOLADE™
All time favourites
Test Drive
HardBall!
Mini-Putt
APOLLO 18
The best in entertainment software.™
Une compilation de jeux favoris comprenant Test Drive, Hardball, Mini-Putt, Apollo 18.
Disponible sur IBM PC, CBM 64/128 Disque.
ACCOLADE™
All time favourites
Test Drive
MEAN 18
Accolade's Mean 18 FAMOUS COURSE DISKS Volumes I&II
HardBall!
The best in entertainment software.™
Une compilation de jeux favoris comprenant Test Drive, Mean 18, Famous Courses Volumes I & II, Hardball.
Disponible sur Atari ST, Amiga
HARDBALL II
The best in entertainment software.™
Accolade Europe Ltd., Units 17, The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, London SW11 3SU. Telephone: 19-44-71 738 1391.

news



CUISSE

Steve Bak (qui est interviewé quelque part ailleurs dans ces pages) préparait en grand secret une nouvelle mouture de "Hercules", un jeu de plateforme qui avait fait fureur sur C64, à l'époque où le C64 lui-même faisait encore fureur. Dans cette nouvelle version, Yolanda est la fille d'Hercule, et elle a été bannie par la déesse de la mort. Pour retrouver grâce aux yeux des humains, elle doit refaire les douze travaux qui ont donné la gloire à son père. 50 tableaux, un mode "entraînement", un jeu hyper-rapide, c'est ce à quoi vous pouvez vous attendre. Ça sortira pendant le mois d'août sur ST et Amiga chez Millenium.



TEASING ROSE

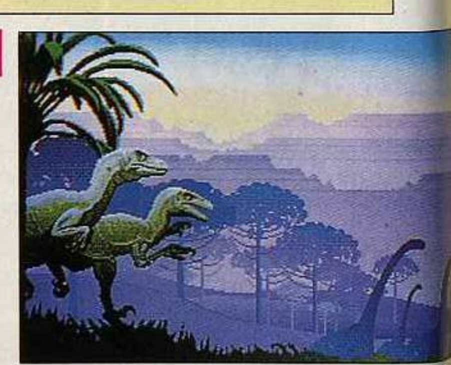
Le racolage sur la voie télématique n'est pas autorisé par la loi. Quatre malandrins mal informés se sont fait pincer l'appendice dernièrement. On leur reproche d'avoir laissé des teasings coquins pour Minitel rose dans des serveurs qui n'étaient pas prévus pour ça. J'en profite pour vous rappeler qu'en vous connectant sur le 3615 JOYSTICK, vous pourrez laisser des messages, donner votre avis sur tous les sujets, écrire des gros mots. Si vous êtes perspicaces, vous obtiendrez le droit de lire des histoires drôles et coquines, vous pourrez télécharger l'énergie infinie ou bien jouer à des jeux qui sont trop forts pour vos petites méninges. Par le Joystick ancestral, que le high score soit avec vous!

CHOUCROUTE

Quel sera la grosse sortie cinématographique de 1991? "Predator Vs Aliens". Rien que ça. Sigourney Weaver – Sigourney, ma proposition de mariage tient toujours, je te le rappelle, tu peux m'écrire au journal – contre le Predator sur lequel Schwartzenegger s'est déjà fait les dents. Et Activision a déjà signé la licence. Quand verra-t-on en France un "Ripoux Vs Belmondo"?

TRAHISON

Lord British trahit-il? On a remarqué, au CES de Chicago, la sortie de "The savage empire" dans une nouvelle collection, "Worlds of Ultima". Le nom de cette collection indique que c'est le même auteur, le même genre de scénar, la même interface utilisateur que dans "Ultima VI", mais c'est pas un Ultima. Vous vous baladez dans un monde rempli d'animaux préhistoriques, de tribus sauvages, et même de machines à voyager dans le temps. Eh, entre deux Ultima, il est normal qu'il se repose un peu, le pauvre British, non? Pour l'instant, ça n'existe que sur PC, et on ne sait absolument pas si ce sera importé en Europe... Enfin, y a des chances, quand même. On vous tiendra au courant.

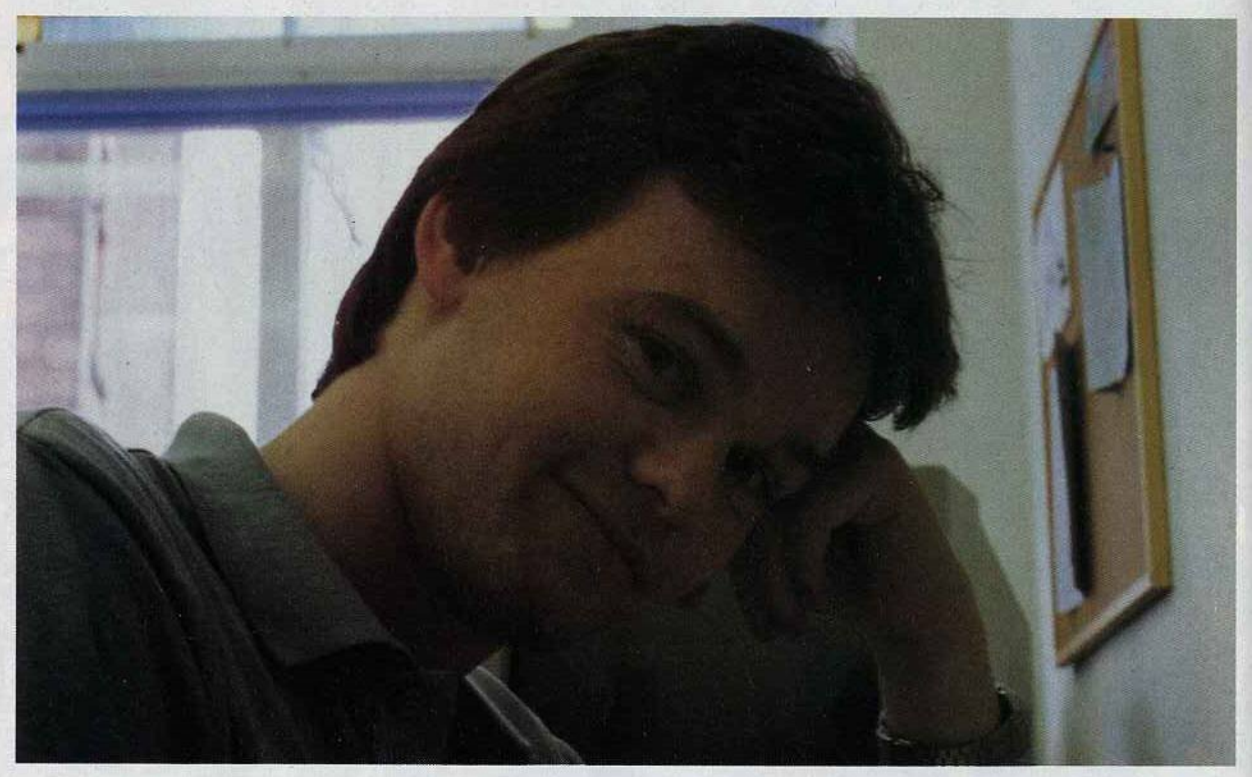





Battle Master
TM
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS
MOMENTS DE MISÈRE,
MOMENTS DE DOULEUR...
"Voici venir du Sud un héros qui est prêt à combattre les quatre rois de cette terre ravagée et destabilisée par les conflits. Mais parmi les carnages et la magie, le choc des boucliers et la lueur de l'acier, on sèmera les graines de la paix. Quand la guerre sera finie, une ère nouvelle verra le jour..."
Depuis la nuit des temps, le lutin, l'homme et le nain ont toujours été en guerre. La région, vaste étendue déserte et sauvage, est empestée par la mort et les ruines.
Mais un philosophe a prédit que les combats prendront fin lorsque les couronnes des quatre rois se trouveront dans la Tour. BATTLE MASTER transporte l'aventure fantastique d'arcade dans des dimensions totalement nouvelles et incroyables.
Survivez à la rencontre de monstres féroces, négociez pour créer votre propre armée et devenez Maître Magicien.
Caractérisé par ses cartes géographiques très détaillées, rempli de mystères, dragons et potions, et incorporant des stratégies de combat uniques, BATTLE MASTER vous propose le tout dernier défi.
La guerre est mère de nombreux héros, mais BATTLE MASTER est unique !
Disponible sur
AMIGA, ATARI ST,
IBM PC et
COMPATIBLES
PSS

David Jones

David Jones



David Jones (programmeur, 24 ans) et Tony Smith (graphiste, 35 ans) sont considérés comme la meilleure équipe de programmation britannique. Ils sont apparus sur la scène micro-informatique il y a deux ans, grâce à un Shoot'Em Up extrêmement maniable, Menace, qui est devenu un best-seller et leur a valu la reconnaissance du public. Ils ont ensuite fait Blood Money, dans le but de faire un autre Shoot'Em Up encore plus difficile et qui dure plus longtemps. Le groupe qu'ils forment s'appelle DMA, mais comme ils sont à 500 kilomètres l'un de l'autre, ils ont créé une nouvelle forme de développement. David Jones a réuni une équipe impressionnante de programmeurs et d'artistes en Ecosse et bien que ses liens avec Tony Smith demeurent, il a créé deux autres jeux avec son équipe (Cutie Poo), qui doivent sortir cet été en principe. Un troisième, en revanche, vient de leur étroite collaboration: il s'agit de Gore, qui pourrait bien être interdit dans certains pays à cause de l'emphase qui est mise sur la violence et les aspects sanglants. Tony Smith, perfectionniste à l'extrême, travaille sans répit depuis un an pour parfaire les animations et les rendre aussi réalistes que possible. Ça l'est tellement que certains écrans semblent digitalisés! Récemment, nous avons rencontré David Jones. Voici notre entretien.

Joystick - Sur quels ordinateurs as-tu déjà programmé?

David Jones - Sur ZX Spectrum, Vic 20, QL, Amiga et ST.

Joy - Comment as-tu appris à programmer en 68000?

DJ - Je travaillais dans une compagnie nommé Timex, qui travaillait beaucoup autour du Spectrum (NDLR: Timex sous-traitait pour Sinclair la fabrication de pratiquement tous les Spectrum vendus en dehors de l'Angleterre), et j'ai eu la chance de pouvoir mettre la main sur un QL. Avec un bouquin sur le 68000, je me suis assis à mon bureau et j'ai commencé à bosser. Lorsque l'Amiga est sorti, j'en ai acheté un, et là, le travail sérieux a commencé.

Joy - Tu viens à peine de terminer tes études. En quoi consistaient-elles?

DJ - J'ai fait Electronique, j'ai passé une maîtrise informatique et puis j'ai abandonné parce que les jeux me donnaient trop de travail.

Joy - Menace, c'était il y a deux ans. Avec le recul, est-ce que tu trouves qu'il y avait des erreurs de jeunesse dans la programmation?

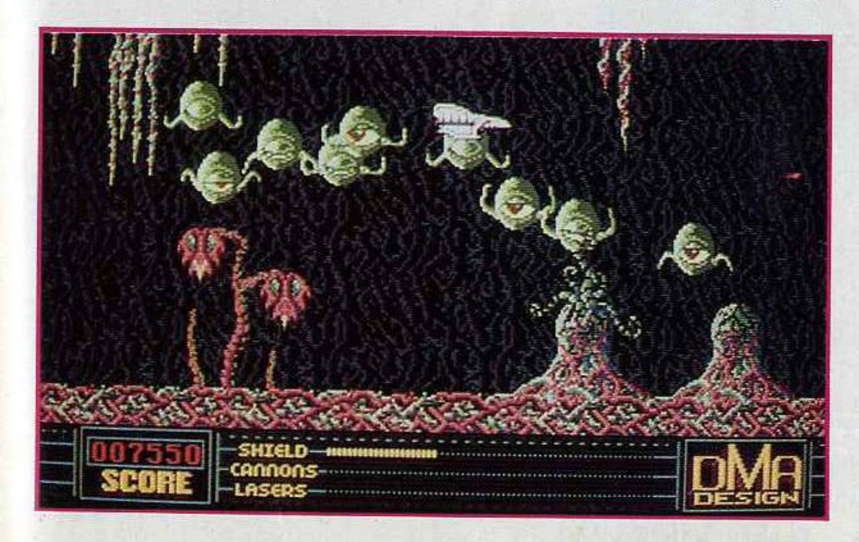
DJ - Oui, des tonnes! Mais il faut bien commencer quelque part. Beaucoup de gens se fixent des conditions beaucoup trop draconniennes, et ne finissent jamais leur programme. J'ai commencé à écrire Menace quand j'ai commencé ma maîtrise. Ce sont les cours que je prenais qui m'ont aidé à concevoir le projet d'une façon globale, et à penser en termes de sous-routines. C'est en ça que mes études ont été bénéfiques. Mais comparé à Menace, les méthodes que l'on utilise maintenant sont très strictes et très formelles. Cela permet de développer plus vite et de passer moins de temps au débuggage.

Joy - On peut donc dire que techniquement, tu as fait des progrès depuis.

DJ - Oui. D'ailleurs, l'Amiga est une très bonne machine pour se lancer dans l'exploration technique. Et j'aime à penser que nos jeux sont de mieux en mieux, techniquement. Tiens, regarde Cutie Poo, on a déjà 260 étapes d'animation pour le personnage principal, et c'est pas encore fini. Et chaque étapes fait 64 pixels par 64. Dans la mesure où toutes ces étapes tiennent dans 120 Ko, c'est un progrès technique. Et toutes les animations sont décompressées en temps réel, ce qui est très difficile, parce qu'en général, il y a un choix simple: soit on compacte bien et on décompacte lentement, soit on décompacte rapidement et le taux de compactage n'est pas très bon. Sur Amiga, un jeu doit avoir au moins un éléments qui est vraiment impressionnant, sinon, il se perd dans la masse des autres jeux.

Joy - Après Menace, il y a eu Blood Money et bien qu'il ait reçu un excellent accueil critique, il était très







difficile à jouer. C'était volontaire? Est-ce que c'était pour engager les joueurs à persévérer?

DJ - Non, ce n'était pas vraiment fait pour! Menace est sorti dans les premiers temps de l'Amiga, et il devait être facile. Mais je suis un fan de Shoot'Em Up, et Blood Money était vraiment fait pour les fans. Le jeu devait être vraiment très dur, pour imiter les jeux d'arcade. On peut tout à fait finir le jeu (nos deux testeurs y sont parvenus), et je pense qu'un jeu très dur vit plus longtemps qu'un jeu facile.

Joy - Le jeu lui-même était lent, c'est normal?

DJ - Non, c'était le scroll qui était lent. Le reste était déjà assez rapide comme ça. Si on avait accéléré le scroll, on n'aurait plus pu éviter les aliens! On a préféré mettre un scroll lent et des sprites rapides...

Joy - Comment vous faites pour travailler ensemble avec Tony Smith, sachant qu'il habite à 500 kilomètres d'ici? Ça pose des problèmes?

DJ - Non, pas vraiment. Le seul moment où ça pose des problèmes, c'est quand on est à la bourre. Comme on ne peut pas faire confiance à la poste, on s'est acheté des modems. C'est vrai qu'expliquer les limitations techniques n'est pas facile par téléphone, mais bon, on se débrouille.

Joy - Sur ces deux jeux, qui a créé le concept? Est-ce que ce n'est pas difficile d'écrire un storyboard quand on vit si loin l'un de l'autre?

DJ - A l'origine, c'est moi qui conçois le jeu, c'est-à-dire le concept proprement dit, le nombre de tableaux, etc. Ensuite, la balle est dans le camp du graphiste. C'est l'imagination qui fait tout. Il y a beaucoup de graphistes sur Amiga, mais bien peu ont assez d'imagination pour imposer leurs idées.

Joy - Et l'idée de départ est commune à vous deux?

DJ - Non, mais une fois que j'ai donné des directives, il y a une partie de ping-pong qui s'engage, dans laquelle on échange de nouvelles idées, et le jeu se modifie petit à petit. Je pense que si on s'assied à plusieurs pour déterminer ce que sera un jeu, ça tourne à l'engueulade ou au débat et on ne fait rien de bon.

Joy - Tes deux programmes sont sortis chez Psygnosis, pourquoi avoir choisi cette compagnie?

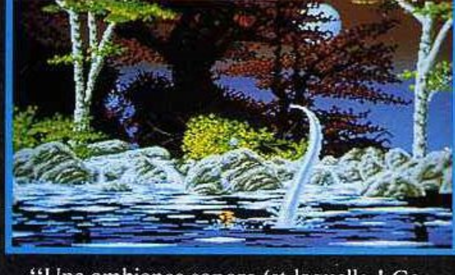
DJ - Au départ, c'étaient les seuls à faire des jeux sur 16 bits (Barbarian et Terrorpods). Ils avaient de l'expérience dans ce domaine. Les autres éditeurs à qui j'avais parlé voulaient sortir Menace comme leur premier jeu sur Amiga. Ce n'était pas une bonne solution, parce qu'ils n'auraient pas été capables de m'aider en



UNREAL

"Meilleur jeu d'arcade sur Amiga." GEN 4

LAISSEZ-VOUS ENVOUTER PAR CE MONDE
IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU,
UNREAL !...



"Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante."
MICRONEWS



"La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable"

"Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour."
GEN4



"Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l'eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses..."
JOYSTICK

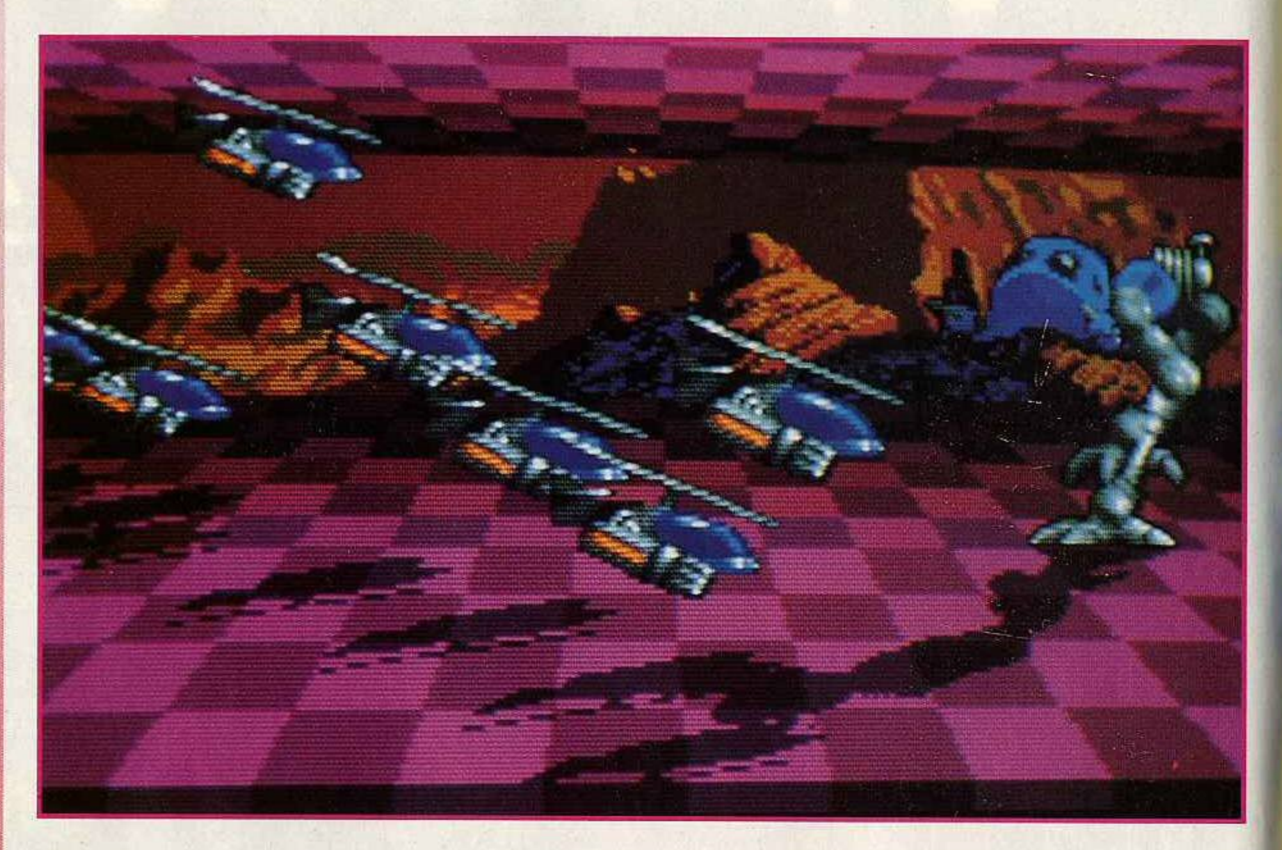


Disponible sur Amiga

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 65 62

news



cas de problème, et ça aurait provoqué des retards de fabrication.

Joy - Et vous êtes bien traités, chez Psygnosis? Qu'est-ce que tu penses de l'image qu'ils ont?

DJ - Oui, on est très bien traités. Ils nous laissent faire exactement ce qu'on veut à notre propre rythme, et ne commencent à apparaître que lorsque le jeu est en phase finale. L'un des dirigeants est lui-même un programmeur, ce qui est très rare, mais ça change tout. L'image de la boîte est parfaite. Ils l'ont construite en sortant de bons produits.

Joy - Tu as maintenant ta propre boîte de développement en Ecosse, DMA. Combien de gens y travaillent? Tu es le patron?

DJ - Il y a 11 personnes à DMA Design en ce moment. Et mon titre exact est Directeur du Développement.

Joy - Qu'est-ce que vous avez comme matériel?

DJ - Tous les graphistes utilisent DeluxePaint III. Il n'a aucun concurrent. Tous nos utilitaires sont basés autour du format IFF. Et toute la programmation est faite sur des compatibles PC 386. On va probablement investir dans un réseau de quatre 486 sous Unix. Sur un plan rapport qualité/prix, l'Amiga est loin de valoir un compatibles, ce qui est dommage, parce qu'on perd l'avantage du multitâche. C'est d'ailleurs pour ça qu'on va passer sous Unix.

Joy - Les consoles?

DJ - Génial! Dès que l'invasion aura commencé, je serai très content. Le seul inconvénient, c'est que le programmeur amateur qui actuellement programme des Domaine Public ou des démos ne pourra pas le faire sur console, puisqu'il n'y a pas de système de développement facilement disponible. Cela peut empêcher certains jeux originaux de voir le jour, puisque certains programmeurs travaillent chez eux en dehors de tout circuit commercial. Mais au final, les jeux sur console seront de très bonne qualité, et ça stoppera le piratage.

Joy - Tu prépares trois jeux, c'est ça? Parle-nous du Walker. Est-ce que c'est basé sur la démo bien connue?

DJ - Oui et non. On a des plans pour exploiter le Walker de la démo, mais ce ne sera pas pour ce jeu-là. Il faudra attendre qu'il y ait beaucoup plus de mémoire dans les machines. Le jeu Walker sera un Shoot'Em Up avec exploration. Il y a tous les ingrédients d'un simple jeu d'action (les armes que l'on récupère, etc), plus une mission fixée au départ. En plus, il y a la 3D. Le Walker est au centre de l'écran, mais il peut regarder en



En 1989, le mur de Berlin a été abattu...
... en 1948, c'était toute une nation qui était abattue !

Berlin 1948 : une nation est totalement déchirée. C'est une des plus grandes tragédies politiques de l'histoire contemporaine. Dans ce cadre, un événement de la plus haute importance est arrivé. Une bombe atomique a disparu de la base aérienne britannique et les soupçons se portent sur les forces armées soviétiques. En tant qu'agent secret américain, votre mission est de la retrouver au plus vite, avant que la "guerre froide" ne dégénère.
Vous avez la possibilité de vous déplacer dans toute la ville à la recherche d'indicateurs (police militaire, forces d'occupation et gens du "milieu") ou même de prendre en filature des suspects.
Des graphismes d'une qualité exceptionnelle et des animations très "cinéma" rendent tout à fait l'atmosphère du Berlin d'après-guerre.

AU BOUT DE VOTRE AVENTURE VOUS POUVEZ RENTRER DANS L'HISTOIRE !

Disponible sur
ATARI ST/STE, Amiga
et PC Compatibles

EAST vs WEST BERLIN 1948

DEMENT !
INCLU UNE CASSETTE
AUDIO SYNCHRONISEE
AVEC LE JEU REPRENANT
LES ACTUALITES D'APRES-
GUERRE QUI ONT CONDUIT
A LA GUERRE FROIDE

GRATUIT

YOU ARE LEAVING
THE AMERICAN SECTOR
ВЫ ВЫЕЗЖАЕТЕ ИЗ
АМЕРИКАНСКОГО СЕКТОРА
VOUS SORTEZ
DU SECTEUR AMERICAIN
YOU ARE ENTERING THE
SOVIET ZONE

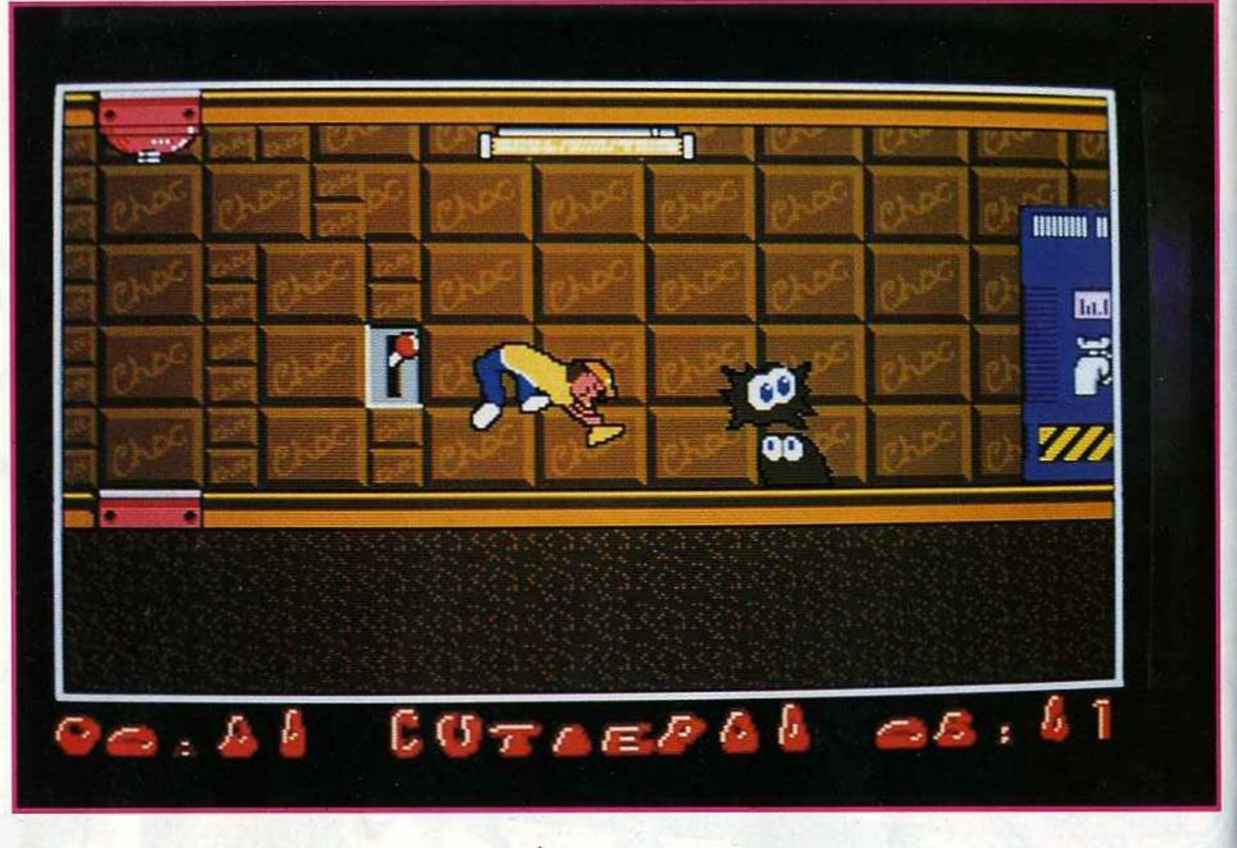
East vs. West
BERLIN

Photos d'écran Amiga

Rainbow Arts

Distribution exclusive SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE





"Cutie Poo"

dehors. Il y a 81 positions différentes pour sa tête, qui se contrôle à la souris. Et chaque sprite utilisé pour sa tête a été calculé en ray-tracing, pour avoir un visuel en béton. Contrairement à beaucoup de Shoot'Em Up, il ne suffira pas de monter et descendre pour abattre les ennemis, mais il faudra aller les chercher en dehors de l'écran. Et en plus, la tête du Walker pourra se détacher du corps, et aller voler un peu partout, y compris hors de l'écran.

Joy - Et Cutie Poo? C'est un style totalement différent.

DJ - Oui, ça nous a été inspiré par les techniques qu'on utilise en dessin animé, qui rendent les mouvements si fluides. Le jeu se déroule avec 25 images par seconde, et à chaque image correspond une position du personnage. Prends par exemple une démarche classique. Dans la plupart des jeux, il n'y a que 8 étapes par seconde, au mieux. Dans Cutie Poo, il y aura 25 étapes, des vraies, différentes! Et en plus, il y a même des étapes spéciales pour quand le personnage commence à marcher, ce que la totalité des jeux actuels omettent. Cela demande beaucoup de mémoire. En tout, pour les deux personnages principaux, on a déjà 500 étapes d'animation. Le but du jeu est simple. Le personnage (Cutie Poo) doit trouver la sortie de chaque tableau. Mais l'immeuble a été piégé par l'ignoble docteur Mallet. Pour sortir sain et sauf, on dispose d'un certain nombre de tribbles (des petites créatures poilues). Il suffit de les relâcher, ils tombent dans les pièges et les désactivent pour toi. Mais il y a un temps limité... Il y a plusieurs niveaux de difficulté, pour plaire à tous les âges.

Joy - Pour ce jeu, tu as pris un graphiste différent. C'est pour avoir de nouvelles idées?

DJ - Pas du tout, mais un seul graphiste ne peut tout simplement pas travailler sur trois jeux en même temps! Mais il y a aussi le fait qu'il vaut mieux donner à faire à un artiste ce qu'il préfère faire.

Joy - Ok. Et Gore?

DJ - Ce sera le prototype parfait du jeu gore, justement. Ce ne sont que des scènes de violence, avec des tas de mouvements possibles. Ce sera prêt à Noël.

Joy - Tu as des passe-temps?

DJ - J'aime conduire, à fond si possible. Je joue aussi au squash et au badmington. Et je joue beaucoup sur des jeux vidéo, bien sûr.

Joy - Quels sont tes programmeurs préférés?

DJ - C'est difficile à dire. En général, j'aime bien les programmeurs qui utilisent des techniques de programmation intelligente, ce qui ne se voit pas dans le jeu final. Pour la maniabilité, je préfère les jeux japonais. Je passe des heures sur Megadrive et sur PC Engine.

Joy - Quels sont tes jeux préférés?

DJ - Pour l'instant, Stunt Car Racer et Populous à deux. Sur Megadrive, Golden Axe et sur PC Engine, Gunhed.

Joy - Tu as une journée à perdre, qu'est-ce que tu fais?

DJ - Je joue au golf. Sur FM Towns ou pour de vrai, peu importe, c'est la même chose.

Joy - Qu'est-ce que tu penses du piratage.

DJ - Des salauds.

Joy - Est-ce que tu envisages de vendre toi-même tes propres produits, sans passer par Psygnosis?

DJ - Je ne pense pas. La distribution, c'est pour les gens en cravate, c'est purement du commerce. La programmation, c'est pour des fous qui se baladent en short avec des lunettes de soleil et qui discutent sans arrêt de la meilleure routine de scroll. C'est plus marrant.

Joy - Quel est ton jeu préféré de chez Psygnosis? Les tiens mis à part?

DJ - Les miens à part? Je passe.

Joy - D'après toi, que feras-tu dans dix ans?

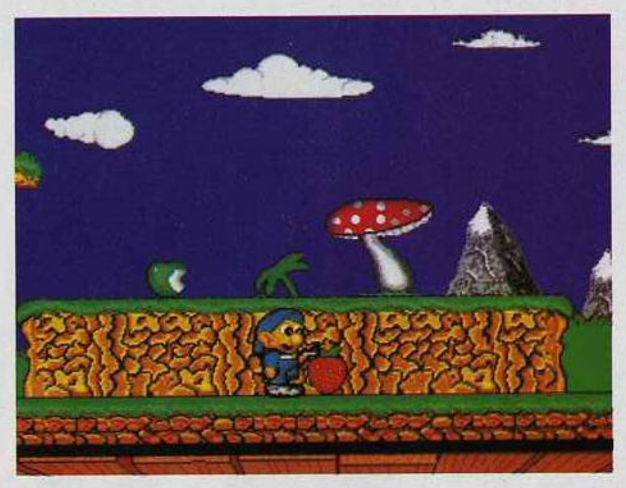
DJ - Je développerai des jeux 3D interactifs.

Joy - Merci.



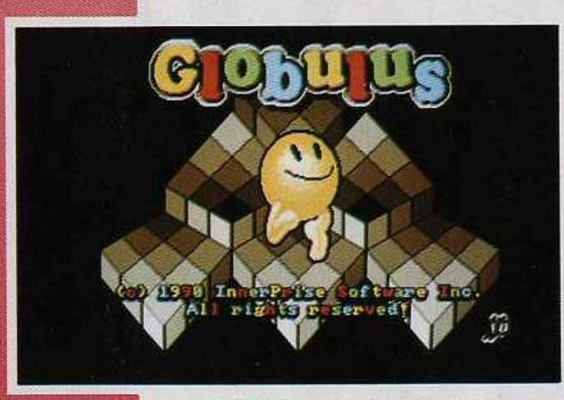
ATF II
ADVANCED TACTICAL FIGHTER II
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
ADVANCED TACTICAL FIGHTER II
Dosage explosif Stratégie/Action
Un type unique de jeu entre l'arcade et la réflexion stratégique.
Au-delà des technologies modernes.. envolez-vous vers le futur avec ATFII...
Bientôt disponible sur ST, Amiga et PC
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-ss-Bois
Tél. : 48.57.65.52
Digital Integration
Digital Integration Ltd., Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ Tel: 0276 684959 Fax: 0276 21541

WACKO





Newline, une boîte norvégienne, s'apprête à sortir son second programme pour Amiga et ST. C'est l'histoire d'un petit personnage armé d'un pistolet à eau qui doit traverser de nombreux tableaux dans ce jeu de plateformes. Si vous avez aimé Rainbow Islands, il y a des chances pour que vous aimiez celui-ci. Parmi les monstres, il y a des escargots géants avec des chapeaux haut-de-forme, et des dragons en nœud-pap'! Les piafs et les papillons, malgré leur air inoffensif, peuvent vous tuer au moindre contact. Le but du jeu, mis à part la survie et la progression de tableau en tableau, est de ramasser les fruits exotiques qui parsèment le terrain. Non seulement ils vous donnent de la force, mais en plus vous pouvez les échanger contre de l'argent, qui vous servira ensuite à vous ravitailler en gadgets divers dans les boutiques qui apparaissent de temps en temps. Non seulement il faut sauter de plateforme en plateforme, ce qui demande réflexes et précision, mais dans les niveaux de fin, il faut sauter de nuage en nuage. Un seul faux mouvement et vous tombez dans un nuage plein de... clous! C'est là que vous regrettez de ne pas avoir acheté une paire de pompes spéciales... On peut aussi acheter des ballons, des vies supplémentaires (très cher!), des écrans de protection et des bombes. Wacko in Wonderland n'est peut-être pas le jeu le plus original du moment, mais il est très amusant à jouer, très rapide, bien animé et la musique est parfaite. Ce sera disponible dans les mois qui viennent...



MELANGE

Le prochain jeu d'Innerprise, Globulus, est une sorte de mélange entre de la 3D isométrique et un jeu de plateforme. Vous dirigez un petit personnage nommé Globy à travers de nombreux niveaux, tout en ramassant les bonus qui se présentent. En fait, le jeu est bien plus compliqué qu'il n'apparaît au premier abord, car les plateformes sont parfois glissantes. Rappelez-vous Spindizzy: c'est un peu le même genre de jeu...

E-MOTION SUR GAMEBOY

Accolade (dont on oublie trop souvent qu'il s'agit d'un éditeur américain) vient de signer un deal avec Nintendo, lui permettant d'adapter "E-Motion" sur Gameboy, sous le titre "The game of harmony". Comme ça, vous savez quelle console acheter, si vous devez en acheter une.

■ ■ ■ Atari cherche à signer un accord avec les soviétiques: il fournit des ordinateurs en échange de Rams 256Kbits. Eh oui, les russes savent fabriquer des Rams. Pour pas cher, en plus. Marché intéressant, non?

■ ■ ■ Nintendo prévoir de vendre 7 millions d'exemplaires de Super Mario Bros III.

BILAN III

L'arrivée de l'été est dure pour les pauvres entreprises informatiques. C'est au tour de MGT de déposer son bilan. Ne pleurez pas, ça n'aura pratiquement aucune incidence sur vous. MGT est le constructeur du Sam Coupé, le compatible Spectrum (c'est pas des blagues) qui est sorti il y a 6 mois (c'est pas des blagues non plus) et dont on vous a déjà parlé. Bon, ben la boîte est à vendre, on passe tout de suite aux enchères?

CHARLOTS

IBM vient de s'apercevoir qu'au prix d'une toute petite modif, on pouvait parfaitement mettre 2,6 Go sur un compact disc, soit 4 fois plus qu'actuellement. C'est trois fois rien: il suffit de faire passer le rayon à travers un convecteur, bon, je vais pas rentrer dans des détails techniques, mais ça rend le faisceau laser beaucoup plus petit et du coup on peut en mettre plus. Et c'est maintenant qu'ils s'en aperçoivent? Vous savez combien j'ai de disques laser, chez moi? Bande de charlots!

WIZZ

Voici une photo de Zirax, un jeu de Software Business pour Amiga. Sa particularité: il est écrit par The Wizz Kids, un groupe de programmeurs belges qui ont décidé de faire le Shoot'Em-Up le plus violent et le plus rapide jamais fait. Au vu de la démo, ils n'auront aucune difficulté à y parvenir. En plus, c'est vraiment très beau. Tiens, à preuve: on n'a même pas réussi à passer le premier niveau pour faire des photos. Il devrait sortir à la rentrée (oui, je sais, je l'ai déjà faite, mais mon catalogue de fins jeux de mots est très limité).

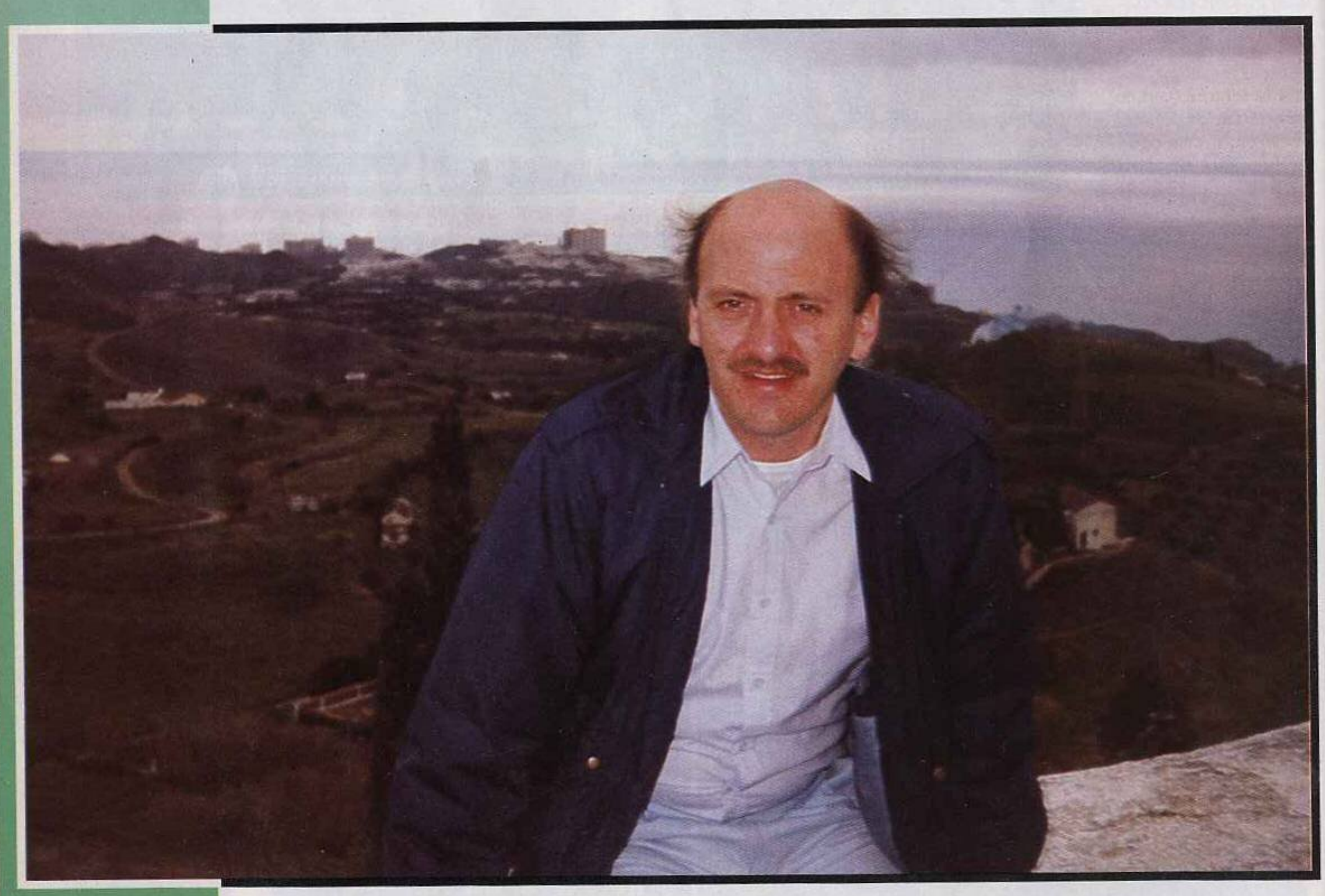


le grand zoo

Steve Bak

Entretien : Derek de la Fuente

Steve Bak, un programmeur hors du commun, âgé d'un peu plus de 21 ans – en fait, d'un peu plus de 36 ans – vient de sortir Fire and Brimstone, s'apprête à sortir Yolanda et encore plein d'autres jeux. Une bonne occasion pour aller le voir...



Joystick - Depuis combien de temps es-tu dans l'informatique? Et sur quelles machines as-tu travaillé?

Steve Bak - J'ai commencé en 1982 avec un Acorn Atom. J'étais mineur à l'époque (NDLR: dans les mines, c'est pas une question d'âge!) et je me suis coupé l'index droit. J'ai reçu une compensation de 3500 francs de la sécurité sociale, et je me suis payé cette machine. Elle avait 6 Ko de Ram! Je me suis aussitôt acheté une extension mémoire de 6 Ko supplémentaires, pour 120 francs le Ko! Et puis j'ai eu (par ordre chronologique) un Dragon 32, un Tandy Color Computer, un Commodore 64, un Commodore 16, un Enterprise, un Sinclair QL, un Atari ST et un Amiga.

Joy - Actuellement, tu es plus connu pour tes jeux sur 16 bits. Peux-tu en donner une liste exhaustive?

SB - Bien sûr. Sur Amiga, j'ai fait Karate Kid II, Goldrunner, Jupiter Probe, Battleships, Return to Genesis, The Sentinel, Leatherneck, Spitting Image, Fright Night, Dogs of War et Fire and Brimstone. Sur ST, j'ai fait Lands of Havoc, Disk Help, Electronic Pool, Trivia Challenge, Karate Kid II, Goldrunner, Jupiter Probe, Battleships, Return to Genesis, Leatherneck, StarRay, Spitting Image, Bad Company et Dogs of War. Si tu veux, je peux aussi te citer les 8-bits.

Joy - D'accord, vas-y?

SB - Alors, sur QL, j'ai fait Hopper, Lands of Havoc et Cuthbert in Space; sur Enterprise, j'ai fait Cuthbert in Space, Williamsburg, Jerusalem, Mansion et Lands of Havoc; sur Commodore 16, Cuthbert in Space, Cuthbert in the Tombs of Doom, Cuthbert

in the Cooler, Mansion, Williamsburg, Jerusalem, Dracula et Ultimate Adventure; Sur C64, j'ai fait Hercules, Gods and Heroes, Orpheus in the Underworld, Cuthbert in the Tombs of Doom, Cuthbert in Space, Cuthbert in the Jungle, Lands of Havoc, War Machine, Crazy Painter et Jeepers Creepers. Je continue encore?

Joy - Vas-y, continue.

SB - Sur Tandy, j'ai fait Cuthbert goes Walkabout, Cuthbert goes digging, Cuthbert in Space, Skramble, Cuthbert in the Mines, The Emperor must Die; sur Dragon, Cuthbert goes Walkabout, Cuthbert in Space, Cuthbert goes digging, Skramble, Cuthbert in the Mines, The Emperor must die... Sur l'Acorn, j'ai fait...

Joy - Non, non, c'est bon, je te crois. Tu programmes en quel langage? Qu'est-ce que tu utilises comme outils de développement?

SB - Je programme presque exclusivement en assembleur, bien qu'il m'ait arrivé de programmer en basic et en C pour quelques programmes particuliers. Je crois qu'il ne faut pas dénigrer un langage sous prétexte qu'un autre est meilleur. Chacun a ses points forts et ses points faibles, ses avantages et ses inconvénients. Sur l'Amiga, par exemple, j'utilise l'assembleur de Metacomco, ou celui de Hisoft. Je préfère celui de Hisoft, mais mes anciens sources ne sont compatibles qu'avec le Metacomco. Pour débugger, j'utilise le Metascope, parce que c'est le seul que j'aie! Mais ceci dit, il est rare que je travaille sur l'Amiga proprement dit. Si je devais travailler vraiment sérieusement sur cette machine, il faudrait que je regarde ce qu'il y a comme système de développement disponible. Tiens, par exemple, je ne connais pas un seul bon éditeur de texte sur Amiga!

Joy - Qu'est-ce que tu as comme matos? Vas-y, fais-moi une liste comme tout à l'heure.

SB - Ok... J'ai trois A500 (avec des A501), un drive Cumana, un drive Triangle, trois Mega ST, deux 1040 ST, quatre 520 STFM plus un vieux 520 STM, deux drives Atari, un double drive Triangle, un moniteur couleur Thomson, un moniteur 1084, trois moniteurs Philips CM8833, trois moniteurs monochrome Atari, un disque dur Atari 20 Mo, deux 30 Mo de Supra, une imprimante Epson et une Seikosha, et un raton laveur!

Joy - Tu disais tout à l'heure que tu ne travaillais pas vraiment sur Amiga. Qu'est-ce que ça veut dire? Tu programmes sur ST et tu balances ça par RS232?

SB - La configuration de travail idéale pour bosser, c'est un Mega ST avec un moniteur monochrome (et rien d'autre), et un câble que j'ai fait moi-même qui mène à un simple A 500 avec un joystick et un moniteur couleur. De l'autre côté, j'ai un autre A500 avec les graphismes (sous DeluxePaint II ou III, bien sûr!). Et beaucoup plus loin, il y a un 1040 STF avec moniteur couleur et disque dur, qui contient tous les graphismes, les sons et mes propres utilitaires qui permettent de manipuler ces données.

Joy - Pourquoi est-ce que tu ne développes que sur ST? Et pas de temps exclusivement pour Amiga?

SB - Tu veux dire: pourquoi je ne fais pas des jeux uniquement sur Amiga qui tirent parti de ses capacités? Très simple: le fric! Ça n'est absolument pas viable, de ne programmer

que sur Amiga. Certains le font, mais ils ne gagnent pratiquement pas d'argent. Et si ta question, c'est "pourquoi taper le source sur Atari plutôt que sur Amiga", je pourrais répondre pendant des heures... Je vais simplement te donner quatre bonnes raisons pour ça. La première, c'est que le moniteur monochrome du ST a une qualité que l'Amiga n'atteindra jamais. Même le nouveau chip ultra-haute résolution ne peut pas y arriver – et je parle en connaissance de cause, j'en ai eu un il y a un an! Deuxième raison, le ST est plus rapide et moins cher. Troisième raison, le ST ne plante pas! Dans le boulot, la fiabilité, c'est de la plus haute importance. Un seul plantage peut te coûter des heures de travail. Quatrième raison: il y a de meilleurs outils sur ST, notamment un véritable éditeur de texte!

Joy - Mais Fright Night n'a été développé que sur Amiga, pourtant...

SB - Non, ce n'était pas que sur Amiga. Je n'ai travaillé que sur cette version, ce qui est différent. La raison, c'est que le patron de Microdeal voulait avoir la version Amiga en premier, et voulait un soft qui tire parti de la machine. C'est pour ça que j'ai fait des sprites beaucoup plus grands (100 pixels de hauteur) que je ne l'aurais fait en temps normal. C'est notamment pour cette raison que je n'ai pas voulu le convertir sur ST - trop de travail par rapport à ce que je pouvais en tirer. Si j'avais dû le convertir sur ST moi-même, je n'aurais pas mis des sprites aussi grands.

Joy - Est-ce que tu te contentes de programmer, ou es-tu capable de faire des graphismes et de la musique aussi?

SB - Je me contente de programmer, et je suis capable de faire des graphismes et de la musique. Si tu veux, la qualité de mes graphismes est correcte, mais aujourd'hui, des graphismes corrects, ça ne suffit pas! Ça doit être exceptionnel. Alors je paye des graphistes professionnels, des experts. Pareil pour la musique et les effets sonores. Et sur un plan financier, il vaut mieux faire comme ça: ça me prendrait deux semaines d'écrire une musique pour un jeu, alors que je peux en acheter une bien meilleure de David Whittaker pour 8000 francs, tout en économisant deux semaines de boulot!

Joy - Qui est ton graphiste préféré?

SB - Pete Lyon, et Chris Sorrell. De temps en temps, je dois en prendre un autre, parce que ces deux-là sont pris par d'autres projets. Mais Chris veut arrêter ce métier. Pete est le meilleur, le plus artiste de tous les artistes que j'aie jamais rencontrés.

"Bad Company"

Crois-moi, tu passes une demi-heure avec ce type, et tu sais que tu es en face d'un véritable artiste! Malheureusement, il est souvent tributaire de restrictions sévères sur Amiga, il ne peut pas utiliser toutes les couleurs, etc. Mais regarde les graphismes de Fright Night et réfléchis: as-tu déjà vu mieux?

Joy - Maintenant que tu as ta propre boîte de développement, est-ce que tu as un droit de regard sur le produit final?

SB - Absolument. Quand on développe un jeu, il y a bien quelqu'un qui doit prendre les décisions importantes, en dernier ressort. C'est la seule manière de procéder. Ceci dit, je sais que l'opinion d'un artiste est meilleure que la mienne en ce qui concerne les graphismes, par exemple, et j'en tiens compte lorsque je prends des décisions. L'artiste doit dessiner le genre de choses qu'il sait faire et dont il pense que c'est ce qui colle le mieux au jeu. En plus, il a plus d'imagination que moi. En dehors de ces considérations, il faut bien que je "dirige" un peu, parce que je suis le seul à savoir ce qui est techniquement possible ou non.

Joy - Lorsque tu commences à programmer un jeu, est-ce que tu as une idée précise du produit fini, ou est-ce que tu commences par une idée et tu rajoutes des éléments à mesure que tu avances?

SB - Ça dépend. La plupart du temps, c'est un mélange des deux. Je pourrais te répondre pendant des heures, c'est même ce qui détermine l'aspect final d'un jeu. Quelquefois, le programmeur essaye de réaliser un effet particulier (un scrolling diagonal, par exemple) et il va bâtir le jeu à partir de là, et quelquefois, le concept est terminé et il faut simplement résoudre les problèmes techniques.

Joy - Est-ce que la conversion de 8-bits à 16-bits est difficile?

SB - Non. Un programme a une structure. Le langage n'est pas important, d'un point de vue programmation. Prends n'importe quel programme. Il doit remplir certains objectifs, déterminés à l'avance. Selon ces spécifications, il doit être très rapide, comme la plupart des jeux d'action, auquel cas il sera programmé en assembleur, ou bien il sera extrêmement gros et complexe, et devra être terminé dans des délais très courts, comme par exemple un système d'exploitation, auquel cas il sera fait en C (ou en BCPL, ou en n'importe quel langage, selon les goûts du programmeur), ou encore ce sera un programme simple et pas cher, du genre aventure avec nom/verbe, auquel cas il sera écrit en basic. Ces

exemples démontrent qu'un programmeur choisira le langage en fonction de ses impératifs. De même que si un programme doit être écrit en assembleur, la syntaxe variera beaucoup d'un processeur à l'autre. Mais quel que soit le langage, les algorithmes ne changent pas! Ce sont les algorithmes qui sont importants, et pas le langage.

Joy - Le 68000, ça a été difficile à apprendre?

SB - Au contraire, c'est un rêve, pour un programmeur! Lorsque j'ai commencé à travailler sur une machine à base de 68000, je n'ai pas pu trouver de doc dessus (Clive Sinclair venait d'annoncer le QL à base de 68008, et en une semaine, tous les bouquins qui parlaient de ce processeur ont été épuisés totalement!), aucun magazine n'en parlait et il n'y avait pas d'exemples. J'ai trouvé un cross-assembleur qui fonctionnait sur Tandy, j'ai regardé les mnémoniques et j'en ai déduit leur utilisation! Le 68000, à apprendre, franchement, c'est du gâteau. Et après les 6502 et autres Z80, c'est un rêve devenu réalité!

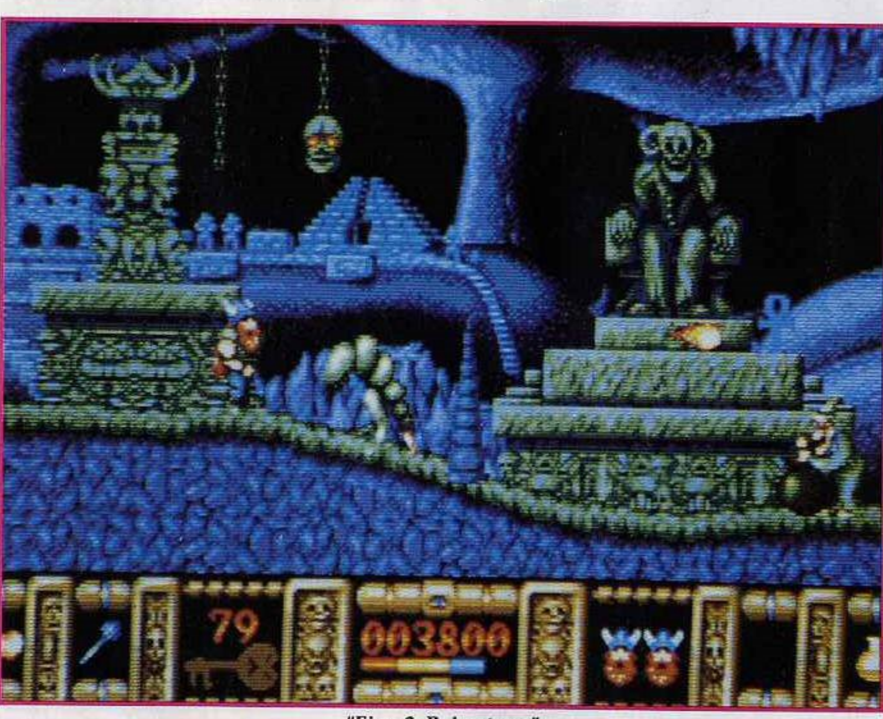
Joy - L'Atari est sorti avant l'Amiga. Sachant que tu t'étais déjà fait les dents sur le 68000, est-ce que tu as trouvé l'Amiga convivial?

SB - L'Amiga est tout simplement l'ordinateur le moins convivial que je connaisse. Le système d'exploitation te balance des messages d'erreur sans arrêt. Il faut changer de disquette tout le temps. A part quelques jeux, toutes les autres applications nécessitent au moins un deuxième lecteur et un disque dur, ce qui coûte plus cher que la machine elle-même.

Joy - Sur ST, pour des raisons de vitesse, il faut pré-décaler les sprites en mémoire. Sur Amiga, ce n'est pas nécessaire, grâce au Blitter. Pourquoi ne pas utiliser la place-mémoire ainsi gagnée pour y loger des graphismes en 32 couleurs?

SB - Non, c'est faux. Tous mes décalages sont faits en temps réel. Je ne pré-décale que peu de choses, et j'utilise en général l'espace restant pour mettre la musique (ça prend environ 25 Ko).

Joy - Beaucoup de gens, lorsqu'ils apprennent qu'un de tes programmes va sortir sur Amiga, pensent: "Oh, ça a sûrement été porté directement du ST". Est-ce que tu peux répondre à ça?



"Fire & Brimstone"

SB - Non. Les gens font ce qu'ils veulent de leur argent.

Joy - Les jeux sur Amiga se vendent maintenant aussi bien que les jeux ST. Est-ce que ce n'est pas une incitation à faire des jeux originaux sur Amiga?

SB - Encore une fois, non. Je vends à des éditeurs qui ne donne que la moitié pour un jeu Amiga de ce qu'ils donneraient pour un jeu sur ST.

Joy - Quelle est la vitesse de rafraîchissement de l'écran, dans tes jeux? Est-ce que c'est quelque chose d'important, pour toi?

SB - Oui, bien sûr. Le mieux, c'est 25 images/seconde, comme dans Goldrunner, Return to Genesis, The Sentinel et Fright Night. Je crois que tous mes autres jeux affichent une nouvelle image toutes les deux trames.

Joy - En général, une image par trame, ça signifie beaucoup de calculs, donc une aire de jeu plus petite et peu de sprites à l'écran. Est-ce que tu privilégies volontairement la vitesse du scroll par rapport à la maniabilité?

SB - Si tu veux avoir un vrai scrolling rapide, il faut une image par trame. Et donc, il faut réduire l'aire de jeu, c'est comme ça. Mais ceci dit, ça n'affecte en rien la maniabilité.

Joy - Combien d'heures travailles-tu par jour? Est-ce que tu travailles à des heures régulières?

SB - Je travaille environ 90 heures par semaine. Et je travaille quand je n'ai rien d'autre à faire.

Joy - Tu sembles ne pas beaucoup aimer l'Amiga. Est-ce que tu connais la machine réellement bien?

SB - Le hard, par cœur. Le système d'exploitation, pas du tout! Le hard est extrêmement bien fait, facile à utiliser et rapide. Mais il est ralenti par un système d'exploitation inapproprié, bureaucratique et maladroit.

Joy - Y a-t-il des programmeurs sur 16 bits que tu admires, et pourquoi?

SB - Jez San (programmeur de Starglider I et II, NDLR), parce qu'il connaît le ST et l'Amiga sur le bout des doigts.

Joy - Quels sont tes jeux préférés? Est-ce que tu es un joueur invétéré?

SB - Il n'y en a pas beaucoup, et je ne suis pas invétéré sur micros. Je préfère les machines d'arcades. Peu

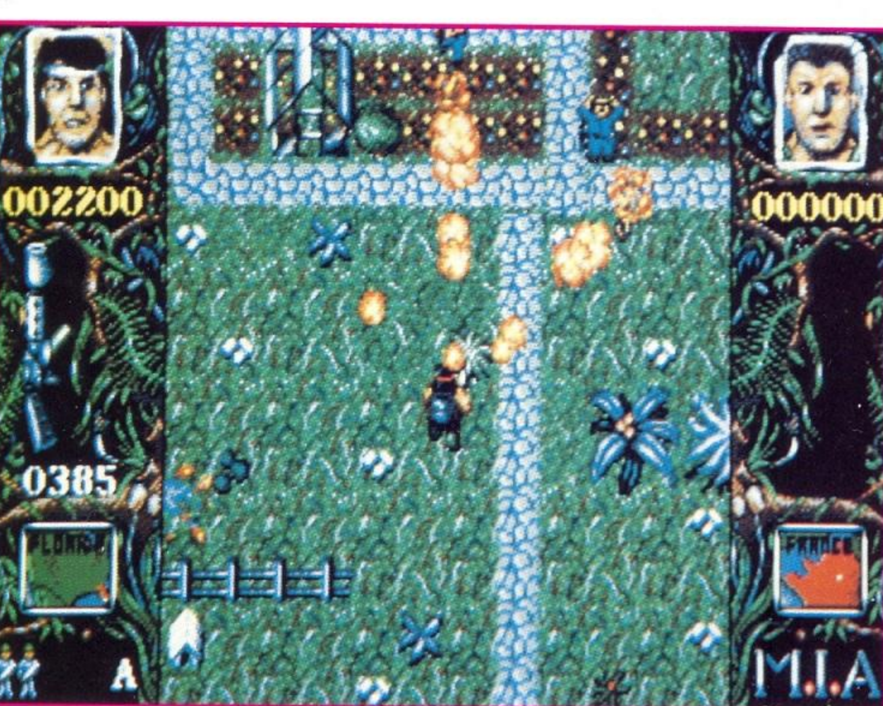
de jeux ont réussi à me passionner. Les seuls qui me viennent à l'esprit sont Boulderdash, Time Bandit, Hitch Hiker's Guide to the Galaxy et The Sentinel.

Joy - Est-ce que tu es impressionné par l'éclosion des consoles? Est-ce que ça représente la prochaine étape, pour toi?

SB - Non. Ce sont des machines de jeu, c'est peut-être la prochaine étape pour des joueurs, mais les utilisateurs de micro auront toujours besoin d'un clavier!

Joy - Selon toi, pourquoi des machines comme la Nintendo ou la Sega se vendent si bien, puisqu'elles n'arrivent pas à la qualité d'un ordinateur 16 bits?

SB - Parce qu'elles sont beaucoup moins chère, bien sûr. Et elles sont mieux vendues, sur un plan marketing. Rappelle-toi qu'au début de l'Amiga, Commodore insistait sur le fait que ce n'était pas une machine de jeu, et décourageait les développeurs qui voulaient programmer dessus!



" Dogs of War"

Joy - Tu as bien réfléchi au problème des consoles? Tu ne développeras vraiment pas dessus?

SB - Oui, j'y ai pensé. Mais il y a trop de problèmes; le matériel de développement est soit inexistant, soit trop cher, le fabricant a le droit de veto sur les produits – ça veut dire que je pourrais travailler un an sur un produit sans qu'il puisse sortir. Et en plus, je ne suis pas sûr que ça rapporte tant que ça à un auteur.

Joy - Pourquoi n'as-tu jamais écrit de programmes "sérieux" – j'entends, professionnels – pour des machines à base de 68000?

SB - Parce que je suis un auteur de jeux. C'est ma façon de gagner ma vie. C'est pour cette raison que je ne vends pas non plus d'ordinateurs, ou d'aspirateurs.

Joy - Le piratage?

SB - Je n'aime pas ça, c'est certain, mais comme je n'y peux pas grand chose, ça ne m'empêche pas de dormir. Pour l'instant, les virus sont plus graves, je pense. Ils me posent des problèmes, en tous cas.

Joy - Est-ce que tu penses que les jeux sont trop chers?

SB - Oui, un peu. Pour l'instant, les ventes ne sont pas énormes, mais lorsqu'elles monteront, le prix moyen des jeux baissera. Les grosses licences resteront chères tant que les gens achèteront en fonction du nom et pas de la qualité du jeu.

Joy - Tu as des passe-temps? La musique, la lecture?

SB - Aucun. Je travaille et je bois.

Joy - Est-ce que la programmation ou ses à-côtés te dépriment?

SB - La programmation, jamais. Ses à-côtés, toujours! Je n'aime pas traiter avec des grosses boîtes, ou des hommes d'affaire. C'est ma faute, pas la leur. Je ne suis pas un vrai businessman, et je ne tiens pas à en être un. Mais il faut bien vivre...

Joy - Peux-tu donner des conseils à des programmeurs débutants?

SB - Si vous ne savez pas programmer et que vous avez envie de le faire, le plus important, ça a l'air bête, c'est: lancez-vous. Faites-le. Si ça vous branche vraiment, asseyez-vous devant un ordinateur, avec un assembleur, un compilateur ou un interpréteur – oui, même un bon vieux basic! – un bon bouquin et de la détermination. Recopiez un listing, et cherchez les erreurs que vous avez commises jusqu'à ce que le listing fonctionne et que vous ayez compris vos erreurs. Au bout de quelques centaines d'heures, soit vous avez abandonné, auquel cas ça signifie que vous n'étiez pas fait pour ça, soit vous êtes complètement accro, auquel cas



vous n'avez besoin de personne pour vous donner des conseils. Si vous êtes déjà capable de programmer, vous en êtes probablement au moment où vous voudriez écrire un jeu pour le commercialiser. Il y a plusieurs manières de procéder. Si vous connaissez un programmeur confirmé, demandez-lui de vous aider. Le pire qu'il puisse faire, c'est de refuser. Essayez d'envoyer des démos à une maison d'édition. Attention, hein, ne vous attendez pas à ce qu'ils soient béats d'admiration devant une belle démo Amiga! Ce n'est pas parce qu'on est capable de faire une séquence sur Soundtracker, ou qu'on sait manipuler les registres BPL et BLT qu'on est un pro! Ceci dit, c'est comme ça que beaucoup ont commencé. Un autre moyen, c'est de trouver un partenaire capable de pondre de beaux graphismes, et de bâtir un jeu autour. De toutes façons, je le répète, le seul moyen, c'est de se lancer. De foncer.

Joy - Merci.

RUE BRIK A BRAQUE

WIRELESS GAME CONTROLLER

Phobique des câbles? Horreur des enchevêtrements de fils? Alors optez pour la liaison infra-rouge. Vendus par paire, ces joystick ont de plus un design très réussi. Ils sont compatibles avec Amstrad, Atari, Commodore et Sega.
Vu chez General 590 francs.

▲ QUICKSHOOT CONTROLLER

Une nouvelle façon de saisir le joystick! Il a la forme d'un guidon de moto, il ne fait pas vroum vroum mais il est compatibles avec Amstrad, Atari, Commodore, MSX et Sega.
Vu chez Amie et General. 130 francs.



◄ CLEAN PLUS

La lingette antistatique ne peluche pas, nettoie et désinfecte. Ce n'est pas un anti-virus, mais un pack de serviettes pour le nettoyage de l'écran, du clavier, et pourquoi pas, du joystick lorsqu'il est gluant.
Vu chez General.

BOITE DE RANGEMENT PHONICA

Simples ou doubles, ces boîtes de rangement ont un couvercle servant de socle lorsqu'elles sont ouvertes. Pratiques, solides et jolies, pourquoi s'en priver?
Vu chez Amie, 30 ou 60 francs suivant le modèle.

▲ FLOPPY WALLET

Dans cet étui souple, vos disquettes seront protégées des chocs et de la poussière. Très classe et facile à glisser dans la poche du veston ou dans un attaché-case, il est vendu avec dix disquettes vierges .
Vu chez Amie 120 francs.



EXPANDING MINDS

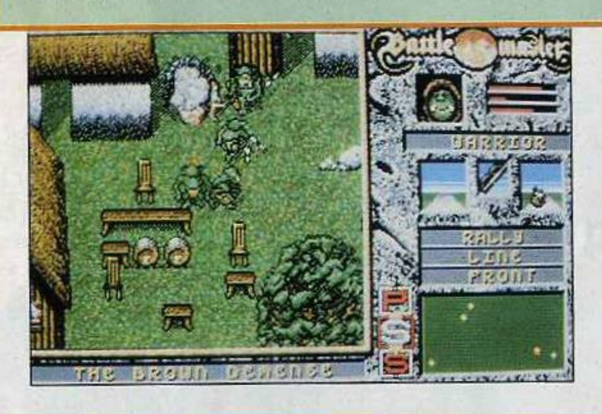
AMIGA • EDITEUR : IMAGE WORKS

Expanding Minds est un jeu de plateforme d'un concept assez original puisqu'il permet de jouer seul, seul contre l'ordinateur, ou bien contre un partenaire. Deux écrans permettent de jouer simultanément. Dans Expanding Minds, vous devrez récolter des objets et les rendre le plus rapidement possible à leurs propriétaires. D'après la préversion qui nous a été montrée, Expanding Minds devrait être un jeu très attractif

BATTLE MONSTER

ST • EDITEUR : PSS

Le monde n'est plus qu'un vaste territoire dominé par quatre races de monstres. Choisissez l'une d'elle et devenez le maître du monde. Ce jeu de rôle vous fera parcourir une soixantaine de lieux aussi divers que variés. Marécages, villages, forêts, etc... sont au programme. L'immense carte de Battle Monster se déroule sous vos yeux de la même façon qu'Ultima, dont les éloges ne sont plus à faire. Un soft qui risque fortement de passionner les fanas de Dungeons & Dragons. Gloire à eu

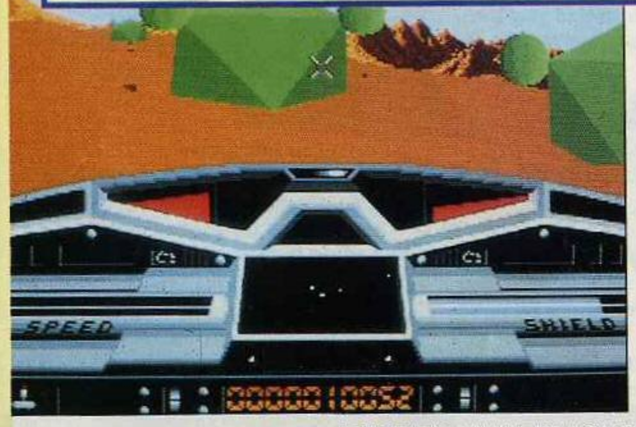




MOONBLASTER

ST • EDITEUR : LORICIEL

Au centre d'un immense cratère, dans un vaisseau armé jusqu'au dents, vous devez tirer sur toutes les bestioles alentours. Monnblaster est un Shoot'Em Up exceptionnel qui utilise un nouveau procédé, le «full vision»: le décors en 3D grossi quand vous vous en rapprochez, et il se réduit dans le cas contraire. Moonblaster n'existe que pour se défouler, et en plus il est joli. Que demander de plus?







PICK'N PILE

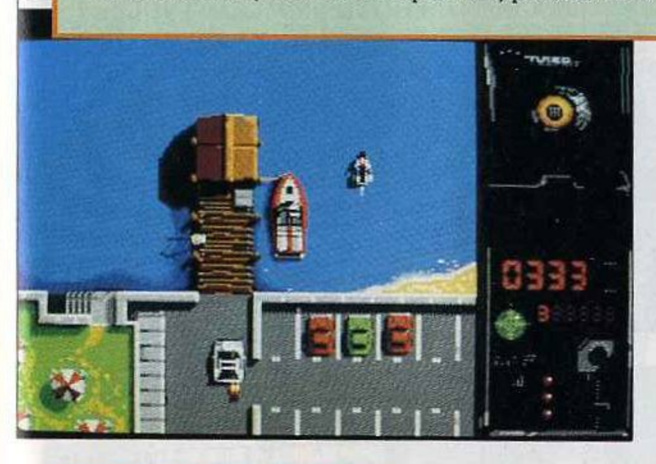
ST • EDITEUR UBI SOFT

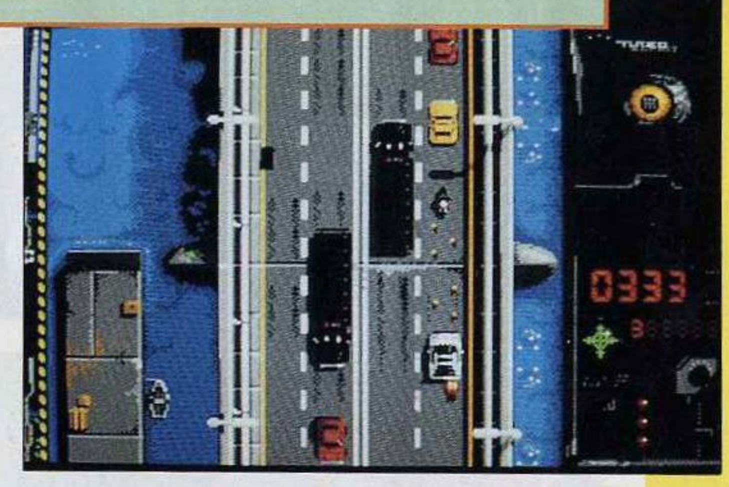
Les programmeurs talentueux de The Teller ont encore frappé, avec un jeu de réflexion complètement dément. Un paquet de boules de différentes couleurs et de bonus plus ou moins élevés tombent du ciel: vous devez aligner les boules verticalement à partir du sol, dans un temps déterminé. Encore un jeu dont on ne peut se détacher qu'au prix d'un ultime effort surhumain.

THE SPY WHO LOVED ME

AMIGA ET ST • EDITEUR: DOMARK

La dernière conversion d'un James Bond de Domark est un jeu de tir à scrolling vertical dans lequel vous dirigez la célèbre Lotus Esprit bourrée de gadgets aussi délirants qu'utiles. Vous devez, dans cette nouvelle saga, sauver le monde de l'infect Karl Stromberg. L'action suit exactement celle du film. Certaines scènes sont d'ailleurs assez spectaculaires, notamment celle où la voiture de James se transforme en bateau. Un soft qu'il faudra voir lors de sa sortie, au mois de septembre, pour savoir si vraiment il est aussi bon que le film.

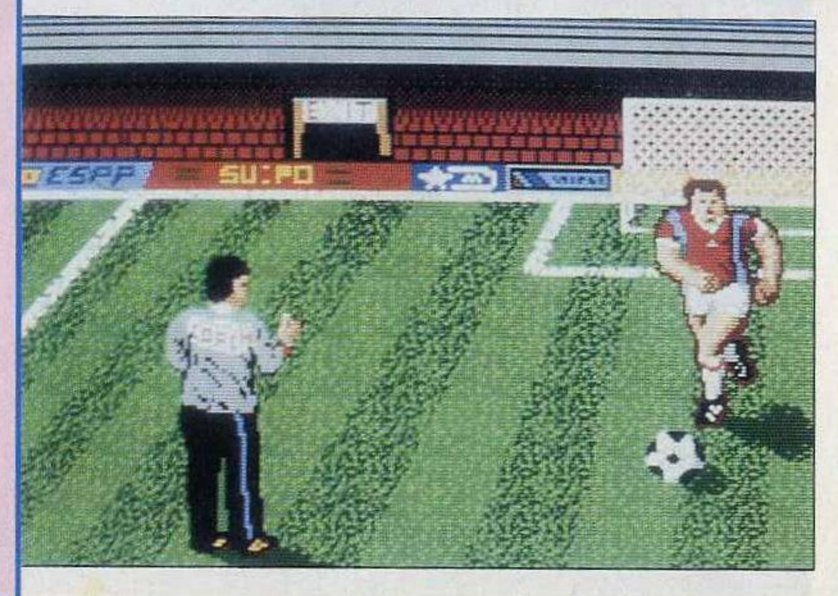




TREBLE CHAMPIONS

ST • EDITEUR CHALLENGE SOFTWARE

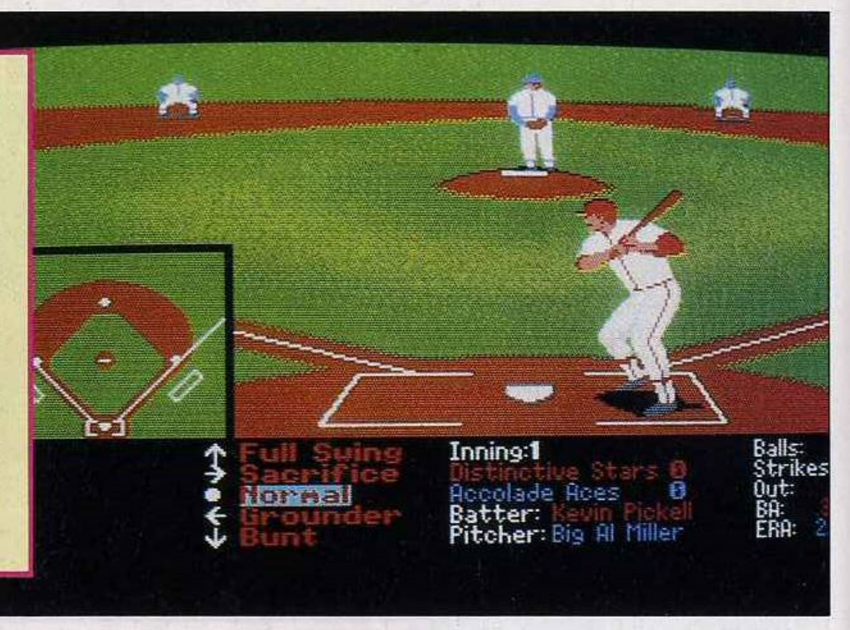
Treble Champions est visiblement un jeu exprimant toute la joie qu'éprouve un supporter suivant un match de football à la radio. C'est à vous de gérer l'équipe sportive avant de l'envoyer sur le terrain. Pendant le match, vous voyez un tableau indiquant qui possède la balle, qui vient de shooter et qui vient de marquer. Je sais, ça paraît léger, mais on en saura plus le mois prochain. On vous racontera tout ce qu'on a vu.



HARDBALL II

AMIGA •
EDITEUR ACCOLADE

Le vrai goût de l'Amérique passe par un sport qui sévit aussi durement chez eux que le football chez nous, j'ai nommé le baseball. Une simulation de ce sport est rare sur micro, et celle-ci semble bien placée en ce qui concerne le réalisme. Reste à voir sa jouabilité, mais c'est une autre histoire que nous vous conterons le mois prochain. Au revoir les amis, et à bientôt si vous le voulez bien!





THE BASKET MANAGER

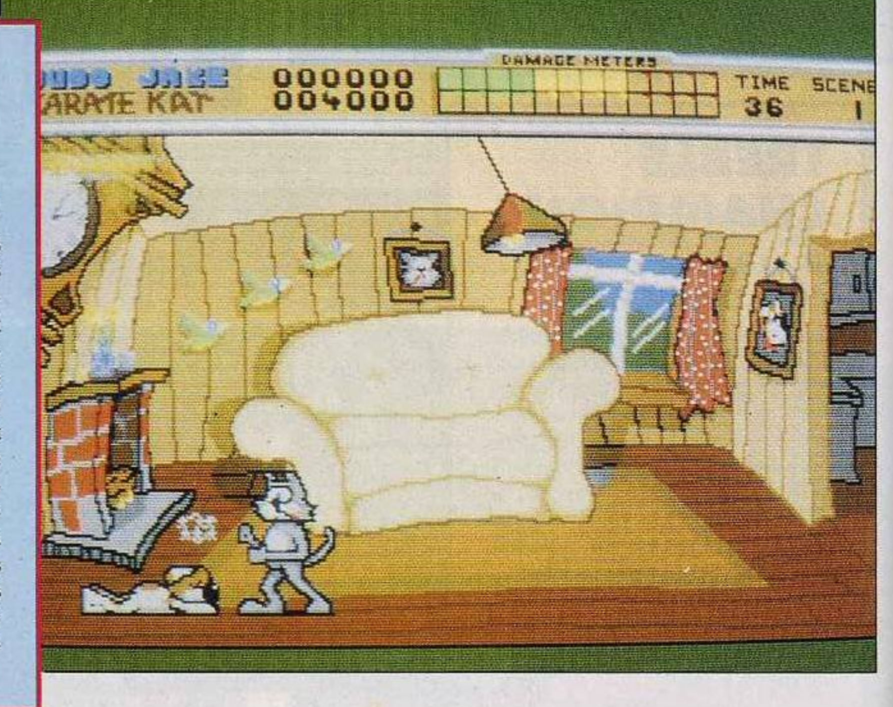
AMIGA •
EDITEUR SIMULMONDO

Pour le plaisir de tous les petits hommes d'affaire en herbe, voici encore un jeu dans lequel vous devez prendre la place ingrate mais souvent rémunératrice de manager. Achats, ventes, échanges et négociations en tous genres seront votre pain quotidien. Gardez la tête froide et sur les épaules de préférence.

CARTOON CAPERS

ST • EDITEUR
MANDARIN SOFTWARE

Dans Cartoon Capers, les baffes, les coups de latte et les hurlements de douleur pleuvent à verse. C'est un chien et un chat qui en sont la cause, placés face à face dans une pièce pour un combat à mort. Tous les coups sont permis, et vous n'avez pas plus de soixante secondes pour malmener votre adversaire. Cartoon Capers est un petit jeu qui fera plaisir à tous les amoureux de dessins animés et de combats en tous genres. Mais plaira-t-il à Brigitte Bardot?



HEATWAVE

AMIGA • EDITEUR ACCOLADE

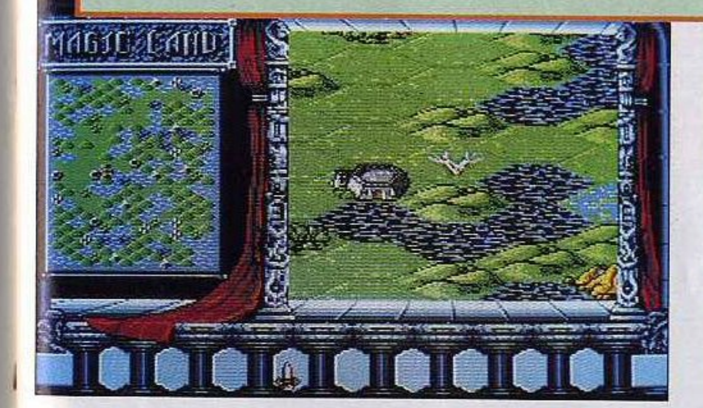
Heatwave est une simulation de course off-shore en 3D. A première vue plus complet que jouable, il offre la possibilité de modifier de nombreux paramètres avant de vous lancer à une vitesse vertigineuse sur les flots puis d'éviter les obstacles placés sur le parcours. Une étude plus approfondie semblant nécessaire, rendez-vous en août pour de plus amples renseignements.



MAGIC LAND

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

Magic Land est un monde surnaturel dans lequel deux êtres vont se battre en duel, l'un représentant le Bien, l'autre le Mal absolu. C'est à coup de formules magiques, d'appels à des monstres démoniaques et de recours à des anges bienfaisants que se règleront les comptes. L'action se situe dans des décors fabuleux où magie et forces ténébreuses sont monnaie courante.





TWINTRIS

AMIGA • EDITEUR SVEIN BERGE

Encore un nouveau-né dans la famille Tetris avec une version de ce jeu jouable à deux simultanément. Le principe, je ne vous l'explique plus; dans Twintris, le but consiste à faire des points pour passer les niveaux. Manipulée au joystick ou au clavier, cette nouvelle version du jeu le plus connu et reconnu sur micro n'apporte pas grand chose de plus aux solitaires invétérés.



WINGS

AMIGA • EDITEUR : CINEMAWARE

Cinemaware nous a toujours habitué à des superproductions. Celle-ci se déroule pendant la première guerre mondiale et allie parfaitement le jeu de tir traditionnel à scrolling vertical, la simulation de vol – vous serez alors dans la peau d'un pilote de biplan –, et le jeu de stratégie pur et dur. Un mélange subtil qui ne manquera de frapper vos petits écrans lors de sa sortie sur Amiga au mois d'août. La version ST devrait voir le jour pendant les fêtes de Noël. A suivre de très près.





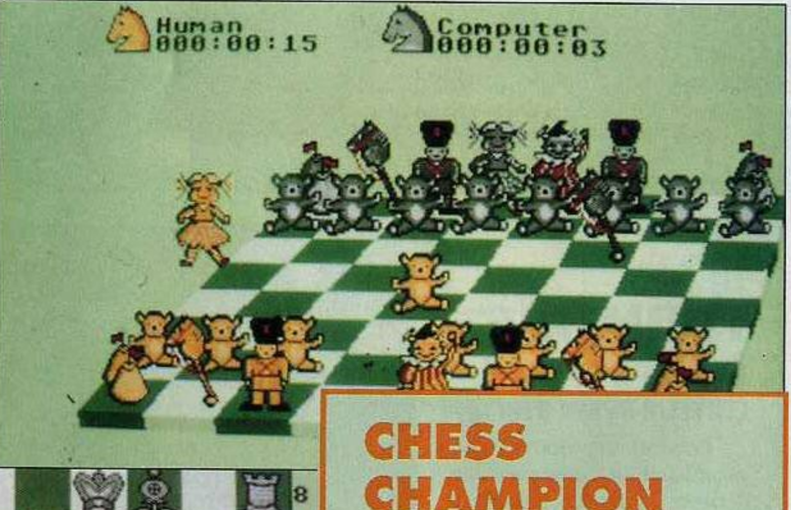


APPRENTICE

AMIGA • EDITEUR : RAINBOW ARTS

Apprentice, l'apprenti, est un petit gamin qui va se heurter au dur monde qui l'entoure avec trente niveaux, des pièces secretes, et sept sections différentes où il rencontrera les éléments déchaînés (air, feu, eau...). Scrolling vertical et horizontal, joli graphismes, petit apprenti deviendra sûrement grand.





Human 000:03:58
Computer 000:01:58

1 d2d4 g8f6
2 d1d2 b8c6
3 c2c4 d7d5
4 c4d5 d8d5
5 b1c3 d5d4
6 d2c2 c6b4
7 c2b3 c8f5

CHESS CHAMPION 2175

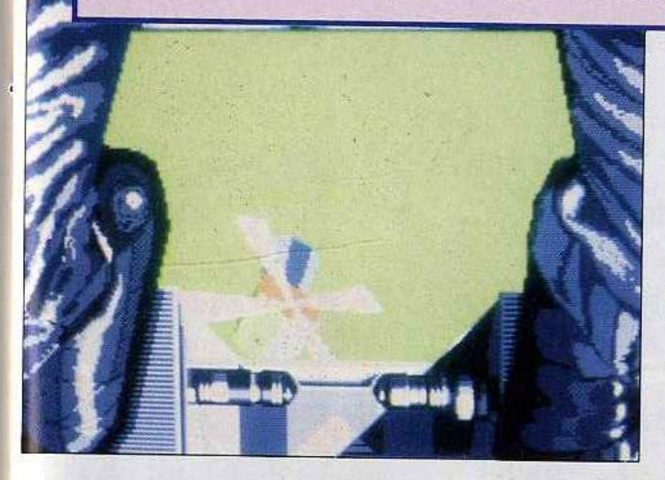
ST • EDITEUR : OXFORD SOFTWORKS

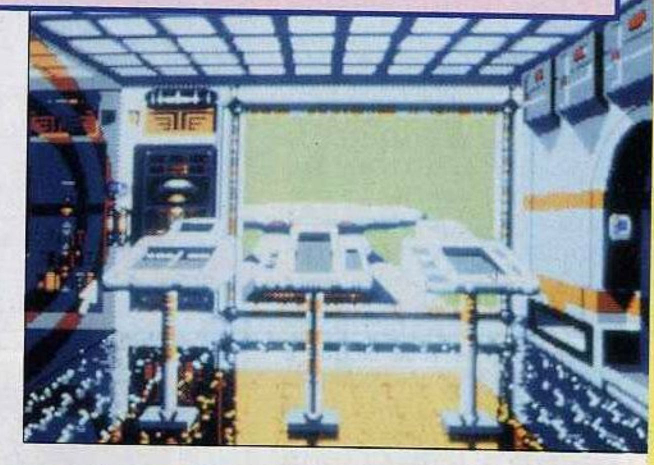
S'il est à 2175 Elo, c'est un plus qu'honnête jeu d'échecs. Autrement, on pourra toujours jouer avec des pièces en forme d'animaux de la ferme, de jouets ou bien vaguement high-tech. Vision 3D, options classiques mais toujours bienvenues. Votre prochain partenaire pour une mémorable partie?

DUSTER

ST • EDITEUR : IMAGE WORKS

Duster vous emmène sur une petite planète proche du Soleil. Cette proximité est loin d'être un avantage mais elle vous donne une occasion rêvée pour faire un max de thunes. Dans Duster en effet, vous dirigez une petite société spécialisée dans la destruction des insectes que cette proximité torride fait proliférer. Mêlant le jeu d'arcade en 3D, la simulation d'entreprise et le jeu d'aventure, Duster devrait se révéler comme un jeu très riche.



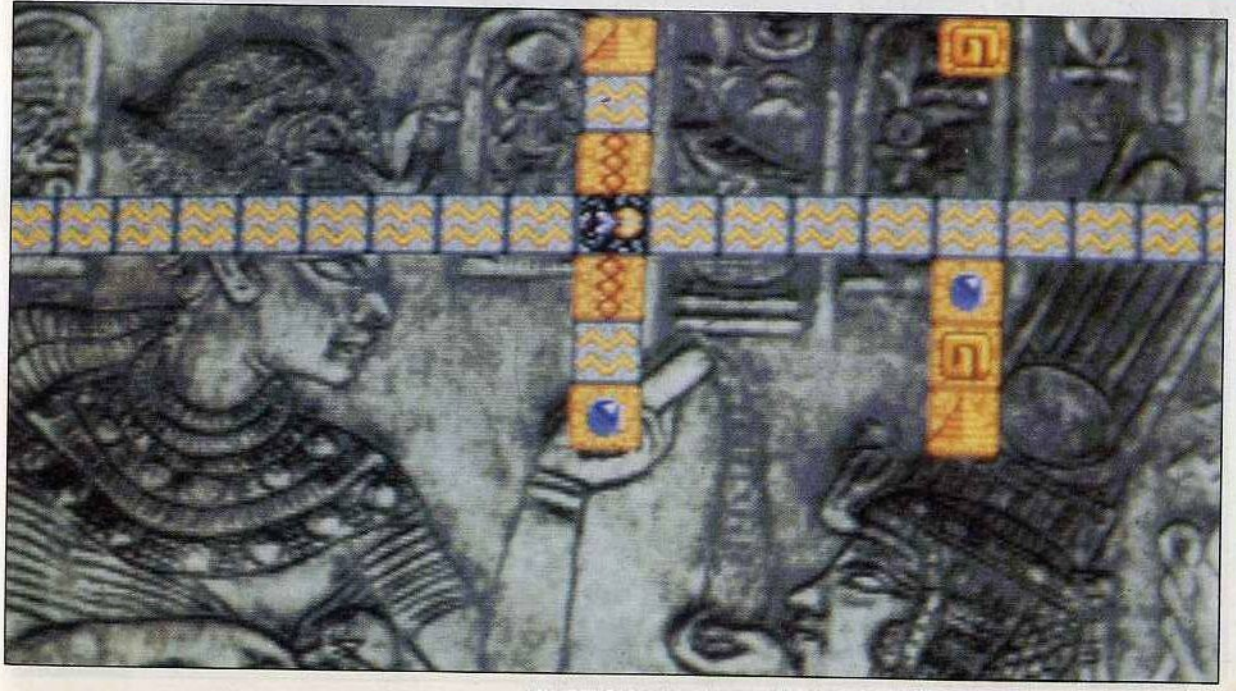




RA

AMIGA • EDITEUR : RAINBOW ARTS

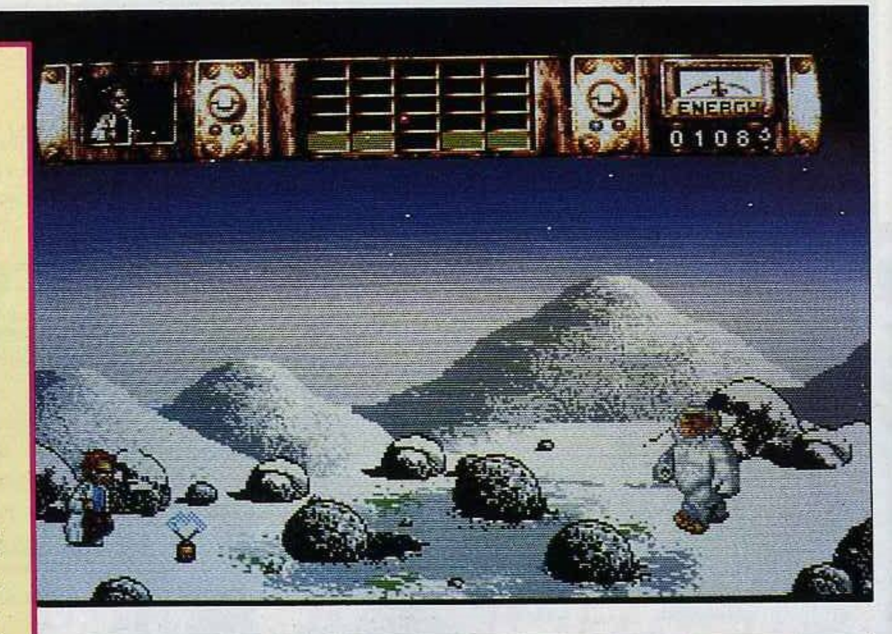
Les images sont absolument splendides, magnifiques créées par un graphiste vieux de trente siècles. On joue par-dessus ces fresques à un étrange jeu de réflexion qui, à l'occasion, sait devenir jeu d'arcade. Fascinant et original, nous aurons l'occasion de reparler de Ra qui compte 150 niveaux.

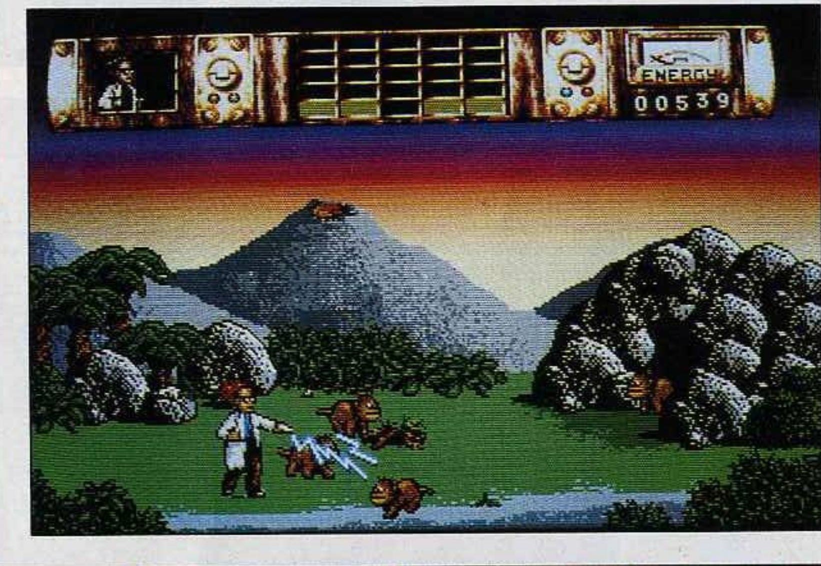


TIME MACHINE

ST, AMIGA, CPC ET C64
EDITEUR : VIVID IMAGE

Dix millions d'années dans l'avenir: c'est précisément le parcours que devra effectuer le professeur Potts pour retourner à notre époque; dans Time Machine, le prochain jeu de Vivid Image (ceux-là même qui ont créé Hammerfist), le pauvre prof a malencontreusement reçu une bombe sur la tête alors qu'il jouait paisiblement avec sa machine à voyager dans le temps, et le voilà bloqué à l'époque lointaine de la préhistoire. Seul moyen pour s'en sortir: accélérer l'évolution de la planète. Ça promet un beau soft.





MAGICIAN

ST • EDITEUR : LORICIEL

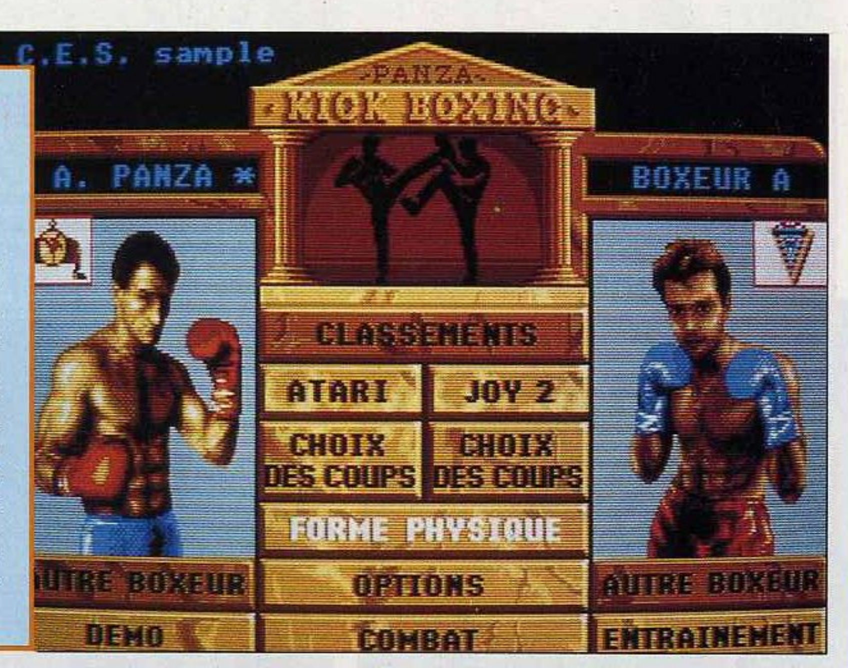
Dans une bibliothèque encorcelée, un petit magicien doit récupérer des livres volants. Certains sont rouges, d'autres verts mais il ne devra attraper que ceux de la bonne couleur, en l'occurrence les rouges, en évitant quantité de pièges et d'ennemis planqués un peu partout. De très jolis graphismes ornent ce jeu qui, réflexion faite, m'a paru tout simplement bizarre... A suivre.

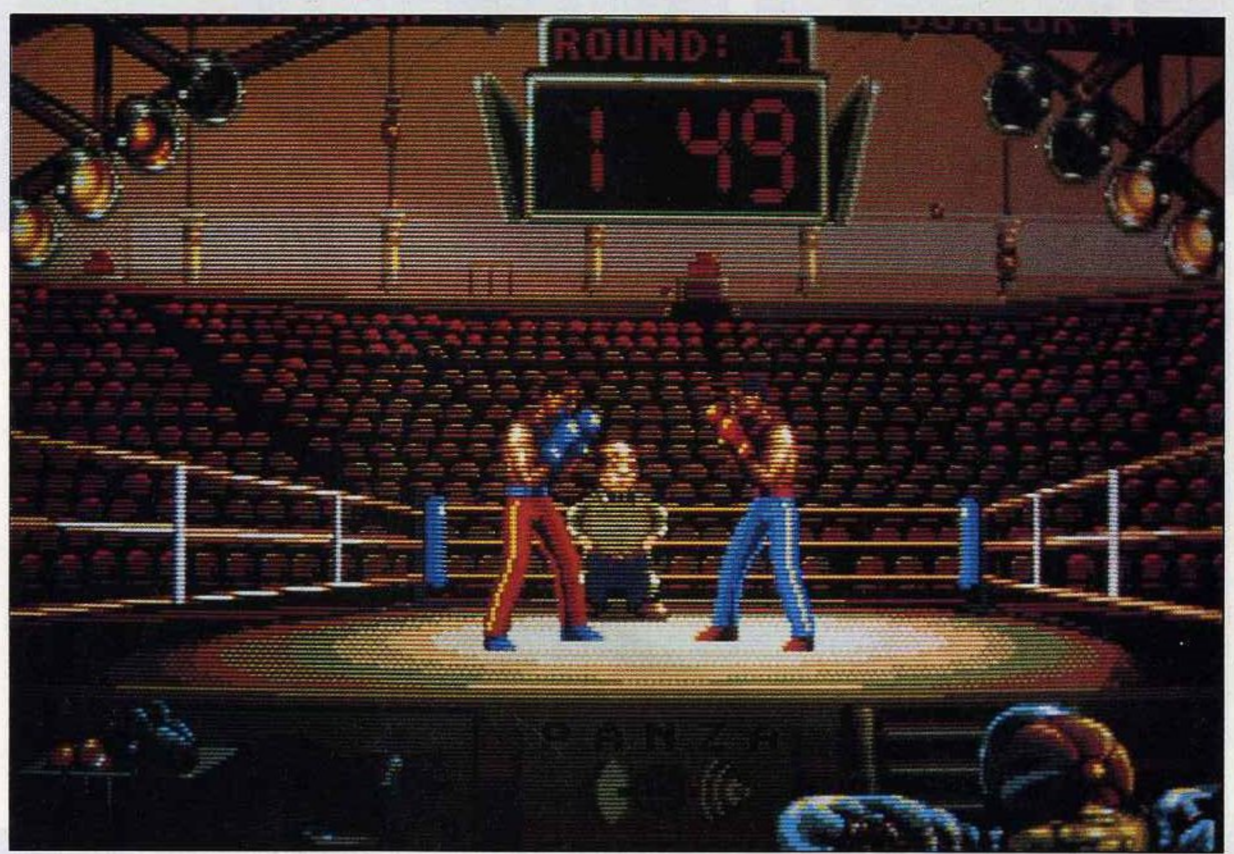


PANZA KICK BOXING

ST • EDITEUR : FUTURA

Un à un, gravissez les échelons du succès et devenez champion du monde de boxe, battez-vous contre les plus grands et remportez la coupe des coupes. Pour son premier jeu, Futura tape dans le mille avec une réalisation extraordinaire. L'animation vous donnera l'impression de vivre une rediffusion de grand match. C'est beau, c'est bien fait, c'est hyper-jouable et c'est bourré d'options dont on vous causera dans le prochain numéro.

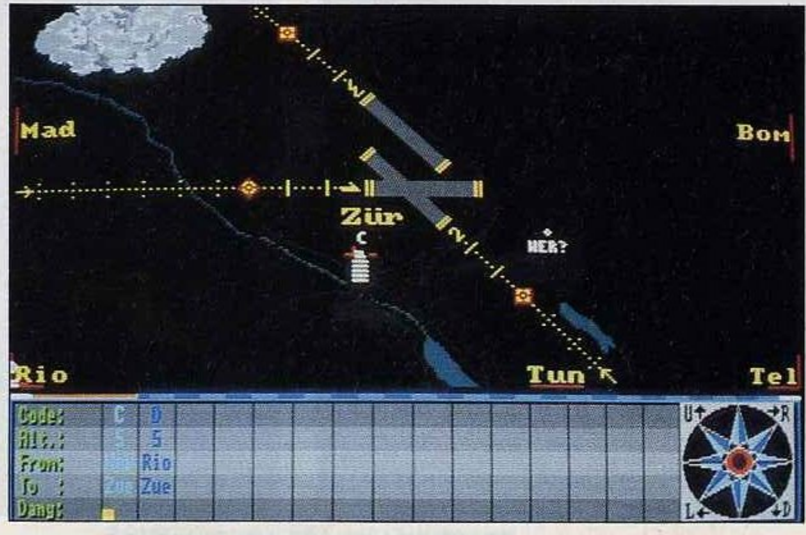




AIRPORT

AMIGA • EDITEUR : MAGIC ART

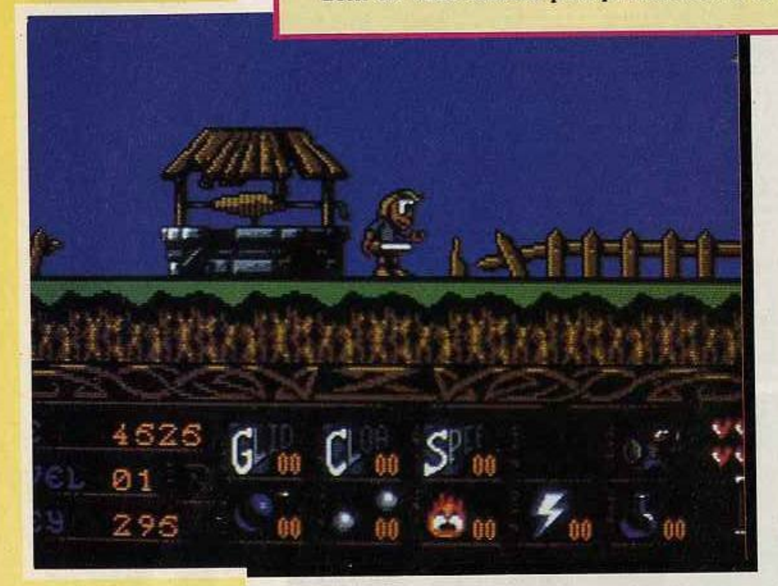
Allo, Papa Tango Charlie, ici tour de contrôle. Nous suivons actuellement votre trajectoire sur l'écran de l'Amiga. Notre unique souci est de vous faire décoller et atterrir dans les meilleures conditions. Notre vision verticale nous y aide beaucoup et nos calculs sophistiqués vous empêcheront sûrement de heurter d'autres avions. Over.



PROPHECY I, THE VIKING CHILD

ST • EDITEUR : VIRED

Un gentil petit fils de viking va chercher fortune dans un pays dangereux où même les champignons lui sautent à la figure. A la sueur de son front, il doit passer au fil de l'épée tous les êtres plus ou moins vivaces et récupérer la pièce de monnaie qui résulte de leur trépas. Prophecy I est un petit jeu d'arcade gentillement réalisé dont on vous causera plus précisément à la rentrée.





CADAVER

AMIGA • EDITEUR : IMAGE WORKS

C'est une création des Bipmap «Xenon II» Brother, et c'est une aventure dans laquelle non seulement les graphismes, comme vous pouvez le constater sur la photo, sont en 3D isométrique, mais de plus on ne doit rien faire si ce n'est trouver des trucs et les garder. Pour l'instant, ça a l'air génial, reste à voir si la sortie définitive tiendra le choc.







TOKI

AMIGA • EDITEUR : OCEAN

Sauf votre respect, vous êtes un gorille qui, sur six niveaux, va devoir affronter des tonnes de monstres plus fous les uns que les autres et progresser dans des décors fabuleusement déments en trouvant des chemins tortueux et en évitant des pièges délirants. Je n'exagère pas, Toki c'est complètement fou, les graphismes sont superbes et l'animation est digne d'un bon dessin animé. Plus qu'un Shoot'Em Up humoristique, Toki est un bouillon de trouvailles et de délires.



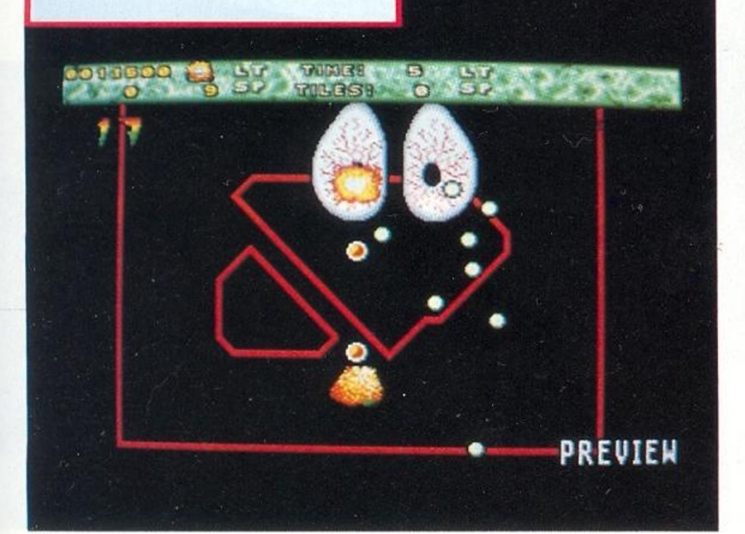


SUPER SKWEEK

ST • EDITEUR : LORICIEL

Notre Skweek national est de retour, dans une version améliorée où non seulement il devra passer sur des cases afin d'éliminer des pas-beaux méchants, comme dans la première version, mais en plus il aura le plaisir de s'adonner à des stages de bonus à la «Space Invaders»; il pourra se faire aider d'une tierce personne et il pourra même créer ses propres tableaux grâce à un éditeur. C'est la super classe, c'est Super Skweek et sa sortie est prévue pour fin septembre.







champion

"Tiens, ça serait sympa de faire tester Rock Star par un pro.
- Tu penses à qui?
- Je sais pas, quelqu'un qui est dans le métier...
- Ben, on n'a qu'à demander à Johnny.
- Johnny, tu veux dire... LE Johnny?
- Pourquoi pas?"

Pourquoi pas, en effet? D'autant qu'il a fort gentiment accepté notre invitation. Prétexte pour discuter un peu avec lui de ses projets...



Johnny Hallyday

Joy - Voilà, tu viens de voir Rock Star, ou plus précisément, une partie du jeu, car ça peut durer des semaines.

JH - Des semaines? C'est pas trop pour moi, ça... Je n'ai pas assez de temps à y consacrer, malheureusement, je suis trop pris.

Joy - Le jeu te paraît réaliste?

JH - Oui, dans les grandes lignes. Bon, il y a quand même deux ou trois petites choses pas parfaites... Le prix des studios est largement inférieur à la réalité. Aujourd'hui, si tu loues un studio d'enregistrement à ce prix-là, tu ne peux pas avoir une bonne qualité de son.

Joy - Ça coûte combien, un vrai studio?

JH - Je ne peux pas te dire exactement, mais plus cher, crois-moi!

Joy - Tu enregistres dans un studio équipé en digital?

JH - Non, pas du tout. Mes trois derniers albums ont été réalisés au studio Gang, et la plus grande partie des enregistrements sont faits en analogique. Le son est plus chaud, plus vivant. Par contre, le mixage est intégralement numérique.

Joy - Autre chose te choque, dans le logiciel?

JH - A titre personnel, les magouilles. Le dealer qui doit fournir le chanteur en coke, ou qui doit aller acheter des disques par milliers pour faire monter le Top 50, c'est pas trop mon truc.

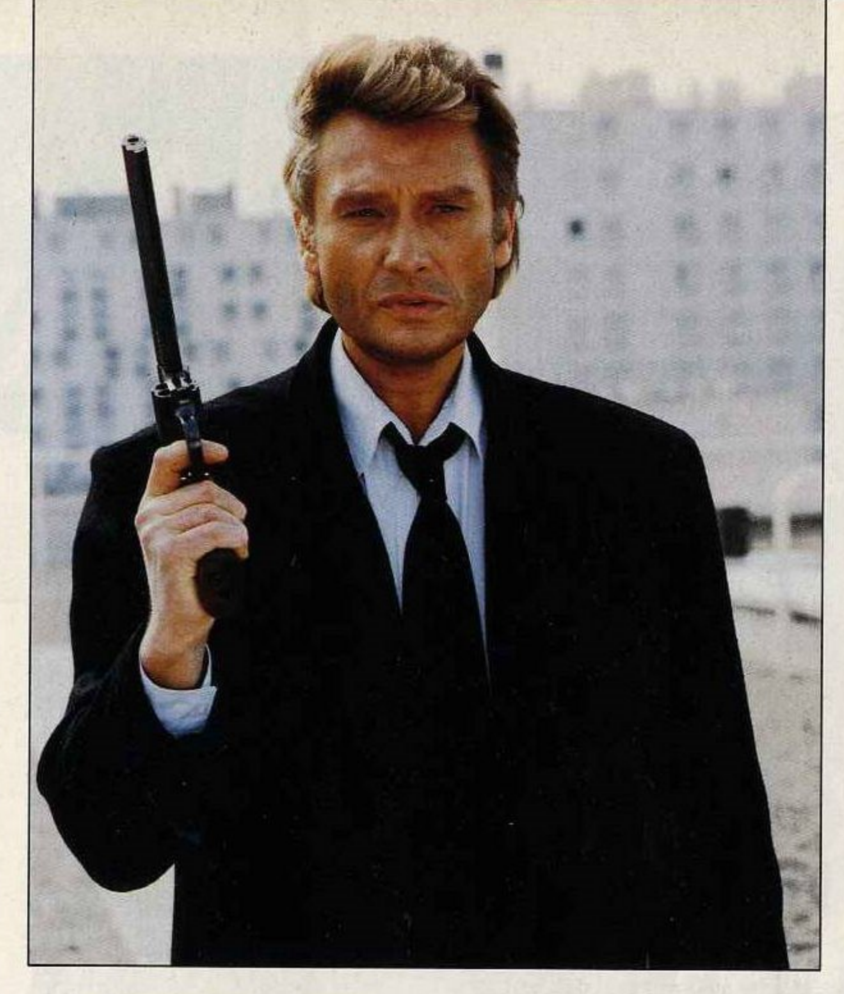
Joy - Ça doit pourtant exister?

JH - Probablement, mais ça m'étonnerait que quelqu'un qui procède comme ça puisse avoir une carrière assez longue.

Joy - Il t'arrive de jouer à des jeux vidéo?

JH - Oui, sur Nintendo, avec le frère d'Adeline. D'ailleurs, je préfère les consoles, parce qu'il n'y a pas ces temps morts avec les cartouches. Et c'est vrai que comme je n'ai pas beaucoup de temps libre, je préfère les jeux qui permettent de jouer quelques minutes librement... Rock Star, c'est très bien, mais tu te rends compte du temps qu'il faut y consacrer? Je ne pourrais pas.

Joy - C'est compréhensible.



Joy - Le spectacle, c'est à Bercy en septembre?

JH - Oui, du 15 au 30, et un peu plus si on joue les prolongations.

Joy - Est-ce qu'il y a un thème particulier? Comme Mad Max il y a quelques années?

JH - Non, pas à proprement parler. Disons que ça sera dans la continuité de Bercy 87.

Joy - C'est-à-dire?

JH - Je ne peux pas révéler grand-chose pour l'instant, pour garder la surprise. Ce sera comme une suite, en fait. Et il y aura des motos sur scène! Le spectacle sera dirigé par Jannick Top...

Joy - Il jouera de la basse?

JH - Non, exceptionnellement, il se contente d'être directeur musical du spectacle. Les musiciens ont changé, aussi. Et c'est Jean Haas qui sera scénographe, comme pour le précédent.

Joy - Il a aussi été scénographe de France Gall et Michel Berger.

JH - Tout à fait.

Joy - Alors j'imagine que c'est Rouveyrollis qui va faire les lumières?

JH - Absolument. Avec des systèmes d'éclairage qui n'ont pour l'instant jamais été utilisés... Il y aura des effets assez étonnants.

Joy - Et quelles chansons vas-tu chanter?

JH - Secret aussi!





champion

Joy - Allez, juste une...

JH - Non. Je peux te dire qu'il y aura beaucoup de chansons des trois derniers albums: Rock'n'Roll Attitude, Gang et Cadillac, ainsi que d'anciennes chansons que je n'ai pas reprises depuis au moins quinze ans. Le spectacle va durer deux heures, sans entracte!

Joy - Tu pars en tournée, ensuite?

JH - Oui, il y a 45 dates du 12 octobre au 20 décembre. Et on repart peut-être l'été suivant.





Joy - Est-ce que Phonogram va se décider à sortir l'intégrale en CD?

JH - Oui, c'est en cours. Il y en a déjà plusieurs qui sont sortis: Flagrant Délit, Amour d'été, Je suis né dans la rue, etc... Il y en a même un, Nashville Sessions 1962, qui n'était jamais sorti en disque.

Joy - Il y a un coffret prévu?

JH - Oui, mais pas avant 1991.

Joy - Et est-ce qu'il y aura tous les 45 tours qui ne sont jamais sortis en album? Et Hamlet? Et les versions chantées en anglais et en italien?

JH - Les 45 tours et Hamlet, c'est oui. Les versions étrangères, on ne sait pas encore.

Joy - Pourquoi a-t-il fallu tant de temps pour les sortir en CD?

JH - Il faudrait demander à Phonogram... J'imagine qu'il y a énormément de travail pour retrouver les masters, il y a beaucoup de disques, quand même!

Joy - Actuellement, tu utilises l'informatique lors de l'enregistrement?

JH - Je travaille avec des musiciens qui l'utilisent énormément: Serge Perathoner, Jannick Top... Ils préparent presque tout sur séquenceur avant l'enregistrement, pour avoir une idée précise du morceau, et après ce sont de vrais musiciens qui rejouent, pour avoir le feeling.

Joy - Et en concert?

JH - Beaucoup de choses sont gérées informatiquement, notamment les effets et les lumières.

Joy - Quand sort ton prochain disque?

JH - On l'enregistre en janvier prochain, il sortira probablement au printemps. Mais il y aura un double live du concert, avant. • • • • • •

Joy - Tu as des projets cinéma?

JH - Oui, au printemps prochain. C'est en cours d'écriture.

Joy - On connaît le réalisateur? L'auteur?

JH - Le réalisateur, ce sera probablement Léos Carrax, l'auteur de Mauvais Sang. Et ce sera d'après un bouquin de David Goodis, une sorte de polar hyper-noir.

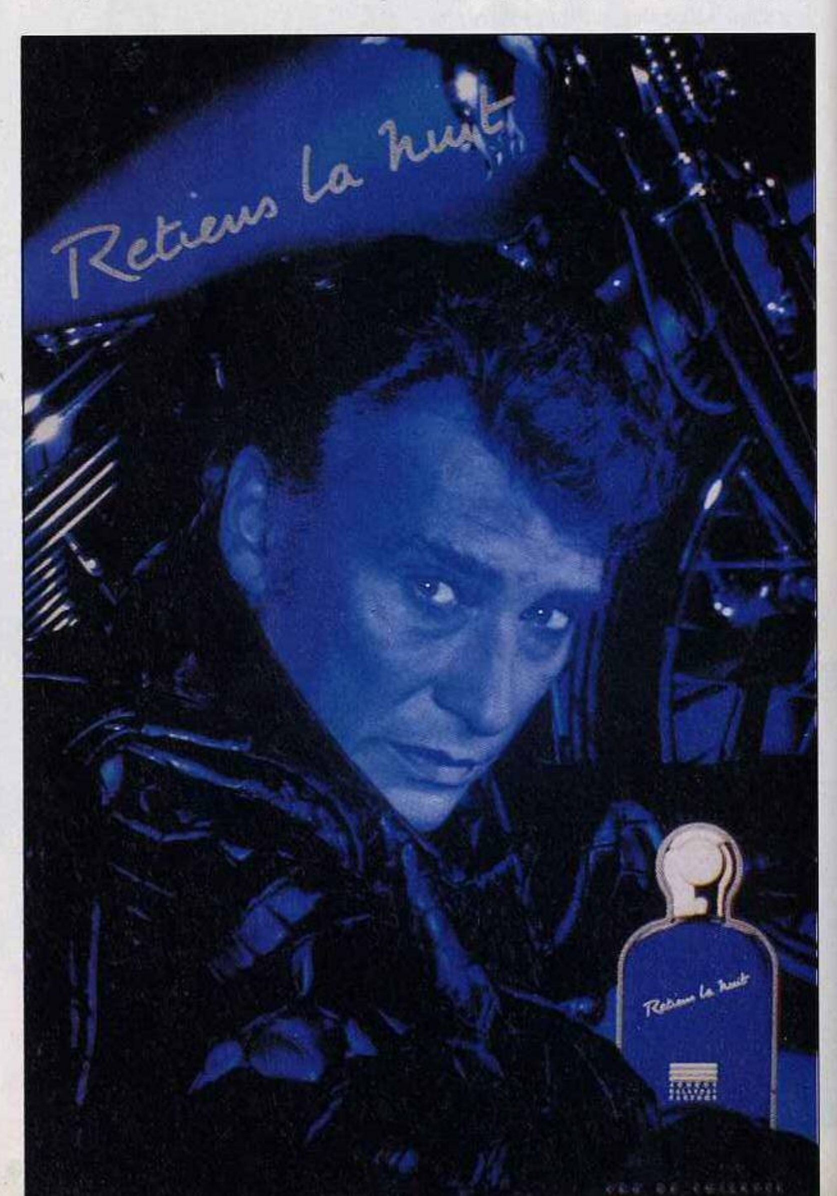
Joy - Et une série télé? Tu as l'intention de faire la suite de David Lansky?

JH - Non. Mais il y aura peut-être une autre série télé à l'automne 91. Je ne peux rien en dire pour l'instant.

Joy - Tu as fait récemment la traversée des Etats-Unis en Harley... C'était un rêve?

JH - Oui, un rêve d'enfance. On est partis de Miami pour rejoindre Los Angeles, en deux mois. J'étais avec Adeline, Pierre Billon, et trois autres amis, parmi lesquels un photographe et un caméraman.

Joy - Ça veut dire qu'il y aura un



film?

JH - Une cassette vidéo, qui sortira en septembre. Et qui sera diffusée en version courte à la télévision. Pierre Billon a d'ailleurs composé deux chansons là-bas, qu'on a enregistré et qui seront dans la cassette.

Joy - Et qui sortiront en disque?

JH - Non, pas du tout. Seulement dans la vidéo.

Joy - Et le photographe, il faisait quoi?

JH - Il préparait un bouquin sur cette traversée, qui sortira bientôt chez Filipacchi.

Joy - Ça s'appellera comment?

JH - "Le dernier rebelle".

Joy - Tu as fait des rencontres intéressantes?

JH - Oui, bien sûr... Le fils de Davidson, l'un des créateurs de la Harley-Davidson. Mais tu verras tout ça dans le bouquin et dans la vidéo!

Joy - Une dernière chose... Tu ouvres un restaurant cet hiver?

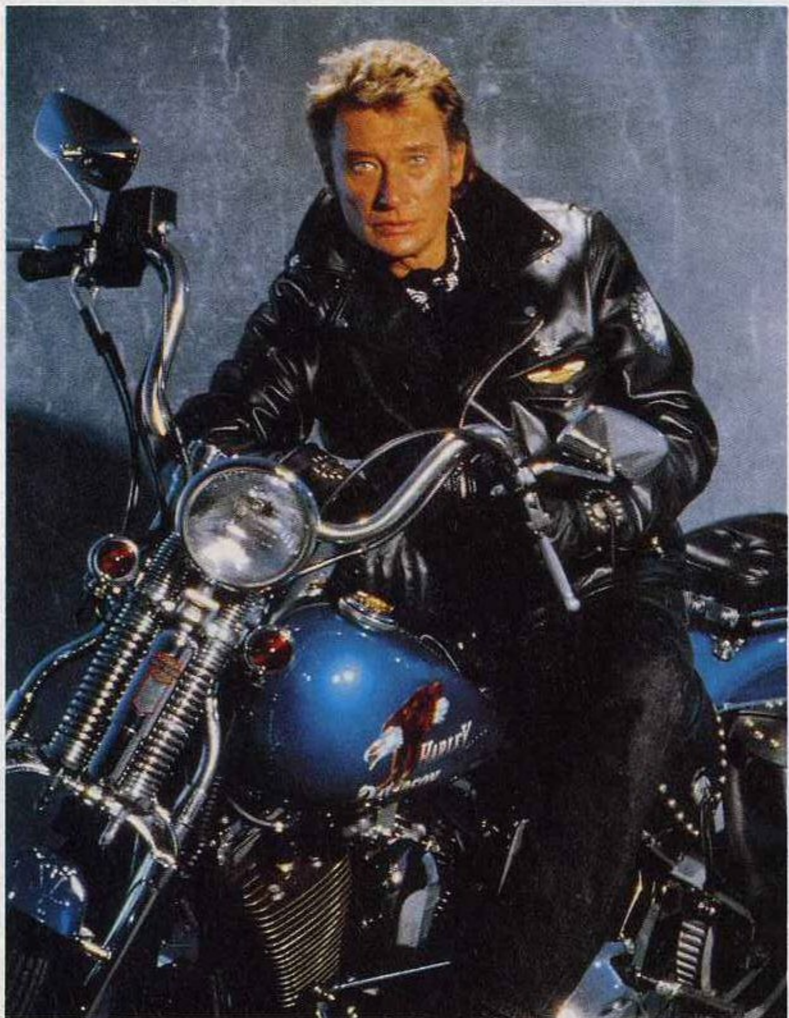
JH - Oui, le Station Café, aux Invalides.

Joy - Pas un restaurant classique, j'imagine?

JH - Non, pas du tout. Ce sera comme les restaurants du sud du Texas, genre grand hangar, avec de la nourriture typique. Un peu comme au Tennessee. Mais il est un peu tôt pour en parler.

Joy - Merci.





Johnny Hallyday a d'autres projets. Il promotionne actuellement son parfum, "Retiens la nuit", sorti il y a quelques mois. Il parraine également une ligne de vêtements, Western Passion (en vente à "La boutique des stars", au centre commercial Beaugrenelle, 18 rue Linois dans le XVème à Paris, et dans 800 autres magasins, vous pouvez obtenir la liste complète en téléphonant au (1) 42 78 56 46). Il y a toujours le fan-club (Club Johnny Hallyday, BP 271-09, 75009 Paris), et même un serveur minitel (3615 Johnny) qui donne des infos sur tout ce qui concerne notre star préférée. En outre, un bouquin vient de sortir aux éditions Fixot, intitulé "Johnny Hallyday, histoire d'une vie", extrêmement documenté, et contenant la filmographie et la discographie complète.

Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possiblité de passer vos petites annonces A MOITIE PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédicadé au prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI

BILLETTE Virgile
BOKOWSKI Raphäel
CHAMOULAND Gwenäel
COLIN Dominique
DUCONSEILLE Erwan
JULLION Xavier
LAVILLE Laurent
LEBESNE Stéphane
MAQUERLOT Denis
MULLER Eric

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT
(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO :.................. (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

☐ **OUI !** Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

☐ **OUI !** Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. | 1 2 3 4 5 6 |

NOM ____________________ PRENOM __________

ADRESSE ______________________________

____

CODE POSTAL ⎿⎿⎿⎿⎿ VILLE ________________

ORDINATEUR __________________ DK ☐ K7 ☐

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐

JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

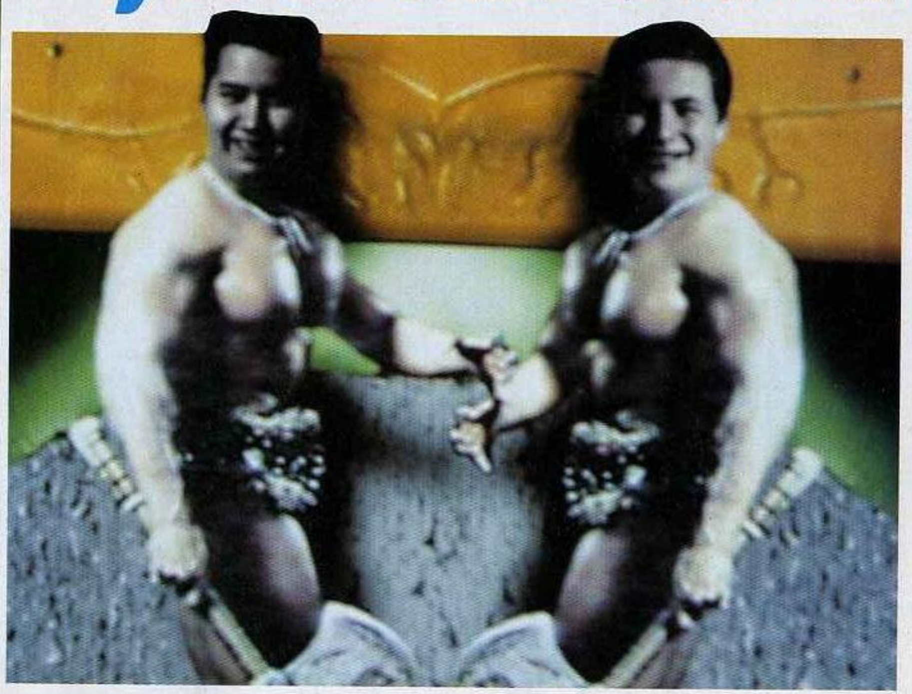
Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES *inédits* pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 6300F.

Demanet (700F.), Carine & Nicolas (650F.), Carrasco (600F.), Namiki (550F.), Conti (500F.), Aron, Anonyme, Tournaux (300F.), De Malleray (250F.), Johann, Bendix (200F.), Puszaszeri, Raillard, St Martin (100F.) Bodermann, Wingester, Lemaître, Dru, Fancel, Barret, Lecourt, Hansel, Ratbouin, Flutte, Segamaniaque, Margulies, Elmaoubab, James, Simon, Bonasse, Duffermont, Dufour, Ravaz, Bellet, Druart, Abel, Richier, Courteaux, Rioudet, Joly, Rubi, Tanchereau, Guth, Meyer, Namiki, Alcazar, Guibar (50F.)

Salut les Joystickeurs fous !!!



SALUT LES HOLYDAYS-MEN

Ratablakablatapaf!
Nous revoilà pour un nouvô numérô qui est le plus bô de la planète.

Comme vous avez pu le constater, ce numéro a beaucoup plus de pages que d'habitude.
Beaucoup d'entre vous nous signalent qu'ils nous ont envoyé des bidouilles et que c'est toujours celles de Maubert ou Paris et maintenant Simoes qui sont publiées! Il y a une raison simple, ils font partie de notre équipe. Voilà, vous savez tout..
On a trouvé un truc génial; on a dit à notre Bigboss qu'il fallait absolument vendre Joystick à Tahiti, aux Sechelles, et aux Maldives. On l'a tellement bien barratiné, qu'il est d'accord. Du coup il nous a offert un voyage d'études là-bas. Cool non?
Promis, on ne vous enverra pas de cartes postales. On sera trop occupé. Bon, on se dépêche, on doit faire nos valises.
Il ne nous reste plus qu'à vous donner rencard pendant toutes ces vacances sur 3615 Joystick (avec Loren bébébé)!
Comment ça, on se répète? Mais c'est fait exprès!!!
Allez, bonnes vacances et rendez-vous le 29 Aout chez votre libraire.

DANBOSS et DANBISS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS POUR VIES INFINIES.

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme" ' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83
(Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY' remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
80 S$=UPPER$(S$)
90 IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 18Ø
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 6Ø
110 ùDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";N$
140 L=LEN(N$)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE &A43Ø+I,ASC(MID$(N$,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=&A4ØØ TO &A428
190 READ A$
200 POKE I,VAL("&"+A$)
210 NEXT I
220 POKE &A4Ø1,L
230 DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remercions Didier VALLY pour son listing.

```
10 REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
40 ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
50 PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
70 POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boîte noire plaquée au c... de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex: dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"
Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeux?
Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.
Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

FIRE

```
10 REM Fuel et bouclier infinis sur FIRE Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3670 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&C8
110 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,C9,32,B7,91,32,E5,91,3E,4E,32
140 DATA 21,A0,CD,14,A0,C9,1E,00,16,13,0E,41,21,00
150 DATA 90,DF,21,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00
```

BLACK TIGER

```
10 REM Vies et temps infinis sur BLACK TIGER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A033:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,0
60 IF SUM<>4960 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:POKE &A8A7,0:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,21,A0,11,80,BE,32,0E,BC,ED,53,0F
100 DATA BC,01,30,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,40
110 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,87,BE,22,C8,75,C9,3E,A7
120 DATA 32,12,56,32,4B,58,C3,00,05,00,00,00,00,00
```

CRACKDOWN

```
20 REM Vies et temps infinis
30 REM Choix du niveau de depart
35 REM Sur CRACKDOWN version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A500:FOR p=&A541 TO &A602
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&4E95 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1
120 INPUT"Niveau de depart (1 a 16) ";ni
130 IF ni>16 OR ni<1 THEN 120 ELSE POKE &A5FC,ni-1
140 MODE 1
150 PRINT"Inserer l'original de CRACKDOWN...
160 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A587
170 DATA 11,62,80,21,9E,1F,DD,21,00,04,D5,E5,0E,8C
180 DATA 7E,AB,3C,77,23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,0E,8D
190 DATA 3E,C0,17,D0,06,01,7E,B9,20,0B,23,1B,7E,B7
200 DATA 79,28,04,46,23,1B,7E,DD,77,00,DD,23,10,F9
210 DATA 23,1B,7A,B3,20,E2,C9,AF,5F,0E,01,C3,66,C6
220 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1,01,00,40,ED
230 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
240 DATA 02,16,1D,E5,D5,CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09
250 DATA 14,7A,FE,23,20,EF,21,B7,85,11,E0,A1,01,00
260 DATA 83,ED,B8,CD,41,A5,21,00,A0,11,07,36,D5,01
270 DATA E1,01,C5,ED,B0,3E,1C,32,4E,A5,3E,FC,32,5C
280 DATA A5,21,91,2F,22,50,A5,D1,E1,DD,21,00,36,CD
290 DATA 4B,A5,AF,32,02,36,CD,0E,BC,AF,32,B9,0B,3E
300 DATA C9,32,4E,15,3E,00,32,27,9F,C3,5E,06,00,00
```

DANDARE III

```
10 REM Tout infini sur DAN DARE 3 version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A707 TO &A8EE:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>50468 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:OUT &FA7E,1:CALL &A707
90 DATA F3,3E,02,21,00,01,CD,7F,A7,3E,03,21,00,C0
100 DATA CD,7F,A7,AF,32,44,F7,32,FA,06,32,BD,4B,21
110 DATA 2F,A7,11,00,A0,01,00,01,D5,ED,B0,C9,F3,31
120 DATA 00,01,21,00,88,11,00,86,01,00,02,ED,B0,11
130 DATA 00,8E,01,00,02,ED,B0,11,00,96,01,00,02,ED
140 DATA B0,21,00,90,11,00,9E,01,00,02,ED,B0,11,00
150 DATA A6,01,00,02,ED,B0,11,00,AE,01,00,02,ED,B0
160 DATA 21,00,98,11,00,B6,01,00,02,ED,B0,11,00,BE
170 DATA 01,00,02,ED,B0,C3,00,01,4F,DD,21,E2,A8,DD
180 DATA 7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
190 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8
200 DATA 38,07,7B,80,3D,4F,C3,C3,A7,0E,18,C5,F5,E5
210 DATA D5,CD,C3,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83
220 DATA 67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,BE,A8,3E,06,32
230 DATA C3,A8,79,1D,93,32,6B,A8,7B,32,56,A8,1E,C1
240 DATA 4B,C3,DE,A7,59,7A,32,B7,A8,32,C0,A8,22,0C
250 DATA A8,7B,32,C2,A8,79,32,C4,A8,11,BA,A8,CD,26
260 DATA A8,3A,D9,A8,B7,20,F4,11,B4,A8,CD,10,A8,11
270 DATA BA,A8,CD,26,A8,11,BD,A8,21,E2,A8,18,1E,CD
280 DATA 21,A8,11,B8,A8,CD,26,A8,21,D9,A8,CB,6E,28
290 DATA F3,C9,01,AE,A8,18,0B,01,96,A8,21,D9,A8,18
300 DATA 03,01,5F,A8,ED,43,58,A8,1A,47,C5,13,1A,01
310 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,3E,A8,F1,0C,ED
320 DATA 79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00
330 DATA C3,5F,A8,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,5F,A8,7A
340 DATA B3,C2,5A,A8,11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B
350 DATA 7A,B3,CA,89,A8,ED,78,F2,78,A8,E6,20,C2,6C
360 DATA A8,C3,93,A8,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,89,A8,E6
370 DATA 20,C2,85,A8,21,D9,A8,ED,78,FE,C0,38,FA,0C
380 DATA ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10
390 DATA 20,E9,C9,ED,78,F2,AE,A8,C9,03,0F,00,00,01
400 DATA 08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,C8,02,C8,2A,FF
410 DATA 00,1A,0D,03,06,0F,18,12,09,08,10,16,14,0B
420 DATA 01,11,00,30,40,80,00,00,00,C8,02,00,00,01
430 DATA 01,01,40,02,03,11,9B,03,0A,04,40,00,00,00
```

E-MOTION

```
10 REM Vies infinies sur E-MOTION version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,0
60 IF SUM<>4788 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:POKE &A8A7,0:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,21,A0,11,80,BE,32,0E,BC,ED,53,0F
100 DATA BC,01,30,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,40
110 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,87,BE,22,B7,9C,C9,AF,32
120 DATA 87,2A,C3,00,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


FATHER CHRISTMAS

```
10 REM Temps infini sur FATHER CHRISTMAS K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4426 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
90 DATA 06,00,11,00,80,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A
100 DATA BC,21,21,A0,11,40,00,ED,53,A8,00,01,20,00
110 DATA ED,B0,C3,AA,00,3E,C9,32,E8,06,C3,87,02,00
```

CASTLE MASTER

```
10 REM Energie infinie sur CASTLE MASTER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3198 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:LOAD"CML":CALL &A000
90 DATA 21,12,A0,11,80,BE,ED,53,50,40,01,30,00,ED
100 DATA B0,C3,00,40,CD,A2,00,AF,32,6F,7E,32,29,6B
110 DATA 32,05,73,C3,40,0B,00,00,00,00,00,00,00,00
```

AMC

```
10 REM Vies infinies sur AMC version Disk
20 REM Code deuxieme partie : DAGOBAH
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3970 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:CALL &A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,2E,A0,21,00,00
110 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,80,BE,22,10,02,EB,21
120 DATA 26,A0,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,3E,A7,32,6C
130 DATA 87,C3,E6,09,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
```

PUNCH & JUDY

```
10 REM Energie infinie sur PUNCH & JUDY version K7
20 REM Pressez DEL pour passer au level final
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7056 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA CD,3F,A0,CD,3F,A0,21,37,A0,11,00,02,01,30
110 DATA 00,ED,B0,21,23,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,53
120 DATA 9B,00,ED,B0,C3,40,00,21,00,02,22,6A,04,3E
130 DATA C9,32,71,13,21,DF,1B,22,06,04,C3,00,03,3E
140 DATA C9,32,C8,0D,C3,20,05,06,00,11,00,80,CD,77
150 DATA BC,21,40,00,CD,83,BC,C3,7A,BC,00,00,00,00
```

CAPTAIN TRUENO

```
10 REM Vies et energie infinies sur CAPITAN TRUENO
20 REM Version Disk. (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A045:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6130 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,43,A0,21,00,00
100 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,80,BE,22,10,02,EB,21
110 DATA 26,A0,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,3A,47,AA,3D
120 DATA 20,0B,32,1F,81,3E,B6,32,16,DC,C3,93,03,AF
130 DATA 32,AA,7E,3E,B6,32,E9,D0,C3,93,03,66,C6,07
```

3D FIGHT

```
10 REM Vies infinies sur 3D FIGHT version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
30 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
40 OPENOUT"PM":MEMORY &3E7:CLOSEOUT:MODE 1
50 |USER,1:LOAD"DISC":POKE &13FE,0:CALL &8000
```

CHARLY DIAMS

```
10 REM Vies infinies sur CHARLY DIAMS version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
30 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
40 OPENOUT"PM":MEMORY &AFF:CLOSEOUT:MODE 1
50 |USER,3:LOAD"DISC":POKE &815E,0:CALL &8000
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

CAPITAN TRUENO

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets 77 21 47 CE CB par ØØ 21 47 CE CB. Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 21 3F CE 35 CA par 21 3F CE B6 CA. Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, remplacez les octets 3A 6E CE 95 3Ø par 3A 6E CE ØØ 3Ø. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 21 3F CE 35 CC par 21 3F CE B6 CC.

TENNIS CUP

Pour avoir du crédit infini, remplacez les octets 32 D3 5A 71 79 par 3A D3 5A 71 79, ou bien allez en piste 6, secteur C9 à l'adresse ØØ4Ø où vous remplacez le 32 par un 3A.

IMPOSSAMOLE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 1F D6 B7 28 ØB par 1F D6 B7 ØØ ØØ.

COWBOY KIDZ

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 9Ø AB 3D 32 par 3A 9Ø AB ØØ 32.

PSYCHO HOPPER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 21 35 F2 par 21 71 21 ØØ F2.

FUTURE BIKE SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DE Ø2 3D 2Ø par 3A DE Ø2 A7 2Ø.

PUNCH AND JUDY

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets Ø1 ØØ 1Ø ED 43 par C9 ØØ 1Ø ED 43. Pour passer à la seconde partie en appuyant sur DEL, remplacez les octets CB 7F CA ØØ Ø3 par CB 7F CA DF 1B. Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, remplacez les octets 2A 1F 72 Ø6 1Ø par C9 1F 72 Ø6 1Ø.

FATHER CHRISTMAS

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 8A 9F FE 23 CØ par 8A 9F F E 23 C9.

TEENAGE QUEEN

Pour gagner à tous les coups, remplacez les octets 7F EB 2A C1 7F 19 2A C1 par 7F EB 2A C3 7F 19 2A C3. (Carine & Nicolas)

CASTLE MASTER

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A C8 1F D6 Ø5 par 3A C8 1F D6 ØØ, puis remplacez les octets 18 ØA 82 F2 33 par 18 ØA ØØ F2 33, puis remplacez les octets ØD 35 21 D8 71 par ØD ØØ 21 D8 71.

FIRE

Pour avoir des boucliers infinis, remplacez les octets C8 3A 6F 93 3D par C 9 3A 6F 93 3D, ou bien allez en piste 19 secteur 41, à l'adresse &1B7 où vous remplacez le C8 par un C9. Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets C8 3A 73 93 3D par C9 3A 73 93 3D, ou bien allez en piste 19 secteur 41, à l'adresse &1E5 où vous remplacez le C8 par un C9.

L'AIGLE D'OR

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 79 6E D6 Ø1 PAR 3A 79 6E D6 ØØ, puis remplacez les octets DA 38 92 D6 1Ø par DA 38 92 D6 ØØ (répétez l'opération deux fois), puis remplacez les octets DA 38 92 D6 Ø5 par DA 38 92 D6 ØØ, puis enfin remplacez les octets DA 38 92 D6 2Ø par DA 38 92 D6 ØØ.

CAMELOT WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets EB 21 Ø1 ØØ EB par EB 21 ØØ ØØ EB.

WALLY MEET THE GANG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 2D CA E8 par FD B6 2D CA E8.

SUPERSAM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets C1 3D 32 ØE 8F par C1 ØØ 32 ØE 8F.

JAWS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 39 35 C2 6C 38 par 39 ØØ ØØ ØØ ØØ.

TOMCAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A CØ AB 3D FE par 3A CØ AB ØØ FE.

MAX HEADROOM

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 67 Ø3 3D 32 par 3A 67 Ø3 ØØ 32, puis remplacez les octets 3A 68 Ø3 3D FE par 3A 68 Ø3 ØØ FE, puis enfin remplacez les octets 3A 69 Ø3 3D 32 par 3A 69 Ø3 ØØ 32.

XEVIOUS

Pour avoir 255 vies, remplacez les octets 3E Ø5 32 FØ Ø3 par 3E FF 32 FØ Ø3.

SOLAR COASTER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6D 62 3D 32 par 3A 6D 62 A7 32.

SEPULCRI

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 32 89 ØØ par ØØ 27 32 89 ØØ.

CONQUEST

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 4C 5B 95 3Ø par 3A 4C 5B A7 3Ø.

BATMAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets D3 1B 7E D6 Ø1 par D3 1B 7E D6 ØØ.

ROBIN HOOD

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 32 3Ø 6Ø C1 78 par 32 3Ø 6Ø C1 AF.

AFTEROIDS

Pour avoir tout à l'infini, remplacez les octets 3E 3D 32 2F Ø4 par 3E ØØ 3 2 2F Ø4.

FROGGY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C9 33 3D 32 par 3A C9 33 ØØ 32.

TEENAGE QUEEN

```
1Ø REM Toujours gagnant sur TEENAGE QUEEN
2Ø REM version Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5A1
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&E89 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
1ØØ PRINT"2 > Toujours gagnant":PRINT:PRINT
11Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 11Ø
12Ø IF chx=1 THEN POKE &A598,&C1
13Ø MODE 1
14Ø PRINT"Inserer l'original de TEENAGE QUEEN...
15Ø CALL &BB18:CALL &A58F:|CPM
16Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,1A,ØE,47,21,ØØ,AØ,DF,8Ø,A5
17Ø DATA C9,CD,83,A5,3E,4E,32,8Ø,A5,3E,C3,32,6D,A1
18Ø DATA 32,71,A1,C3,83,A5
```

HAMMERFIST

```
1Ø REM Energie et choix du level sur HAMMERFIST
2Ø REM Version Disk - (C) JOYSTICK
3Ø REM Par C/N & P (WARNING : NO NAME=NO MONEY)
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&A6D7 TO &A89E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>47334 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";C:POKE &A6E9,C
9Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
1ØØ OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:OUT &FA7E,1:CALL &A6D7
11Ø DATA F3,3E,Ø5,21,ØØ,CØ,CD,2A,A7,3E,Ø6,21,ØØ,Ø4
12Ø DATA CD,2A,A7,3E,Ø1,21,ØØ,Ø6,FE,Ø1,28,Ø3,21,41
13Ø DATA Ø6,CD,2A,A7,Ø6,C3,3A,E9,A6,3D,CC,16,A7,3D
14Ø DATA CC,1B,A7,3D,CC,2Ø,A7,3D,CC,25,A7,3A,E9,96
15Ø DATA 3D,C4,44,Ø6,C3,41,Ø6,78,32,E1,57,C9,78,32
16Ø DATA ØØ,59,C9,78,32,23,57,C9,78,32,BA,59,C9,4F
17Ø DATA DD,21,86,A8,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23
18Ø DATA DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46
19Ø DATA Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,6E,A7
2ØØ DATA ØE,18,C5,F5,E5,D5,CD,6E,A7,D1,E1,F1,C1,5F
21Ø DATA 78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32
22Ø DATA 63,A8,3E,Ø6,32,68,A8,79,1D,93,32,1Ø,A8,7B
23Ø DATA 32,FB,A7,1E,C1,4B,C3,89,A7,59,7A,32,5C,A8
24Ø DATA 32,65,A8,22,B1,A7,7B,32,67,A8,79,32,69,A8
25Ø DATA 11,5F,A8,CD,CB,A7,3A,7D,A8,B7,2Ø,F4,11,59
26Ø DATA A8,CD,B5,A7,11,62,A8,21,86,A8,18,1E,CD,C6
27Ø DATA A7,11,5D,A8,CD,CB,A7,21,7D,A8,CB,6E,28,F3
28Ø DATA C9,Ø1,53,A8,18,ØB,Ø1,3B,A8,21,7D,A8,18,Ø3
29Ø DATA Ø1,Ø4,A8,ED,43,FD,A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E
3ØØ DATA FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,E3,A7,F1,ØC,ED,79
31Ø DATA Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3
32Ø DATA Ø4,A8,ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,Ø4,A8,7A,B3
33Ø DATA C2,FF,A7,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,7A
34Ø DATA B3,CA,2E,A8,ED,78,F2,1D,A8,E6,2Ø,C2,11,A8
35Ø DATA C3,38,A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,2E,A8,E6,2Ø
36Ø DATA C2,2A,A8,21,7D,A8,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED
37Ø DATA 78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
38Ø DATA E9,C9,ED,78,F2,53,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8
39Ø DATA Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C8,Ø2,C8,2A,FF,1A
4ØØ DATA ØØ,Ø9,Ø6,1A,Ø3,Ø3,Ø6,ØF,19,Ø9,15,ØB,ØA,Ø1
41Ø DATA Ø4,CF,4Ø,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,C8,Ø2,ØØ,ØØ,Ø1,Ø1,Ø1
42Ø DATA 9F,Ø2,Ø7,1Ø,9D,Ø3,ØE,Ø5,9D,Ø4,14,12,9E,Ø5
43Ø DATA 1B,Ø8,3E,Ø6,1D,16,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

HOT ROD

```
1Ø REM Fuel infini sur HOT ROD version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø REM WARNING : LISTING ASSEZ LONG...
4Ø MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER Ø:L=12Ø:INK Ø,Ø
5Ø FOR N=&A49E TO &A7EB:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 9Ø
7Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
8Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø:GOTO 1ØØ
9Ø S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
1ØØ NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
11Ø CALL &BBØ6:RESTORE 78Ø:FOR N=2 TO 15:READ A
12Ø INK N,A:NEXT:MODE Ø:LOAD"!",&7ØØØ:CALL &A7AF
13Ø DATA Ø6,F6,AF,ED,79,DD,77,ØØ,DD,2B,18,F9,D1,56
14Ø DATA Ø8,FE,Ø1,Ø6,7F,3E,1Ø,ED,79,3E,54,ED,79,3D
15Ø DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,ØØ,ØØ,3D,2Ø,FD,A7,24,33
16Ø DATA C8,Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1E
17Ø DATA 1Ø,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,ØF,6F,F6,5F
18Ø DATA 2Ø,D9,17,ED,79,37,C9,3D,2Ø,FD,A7,24,C8,69
19Ø DATA Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1Ø,65
2ØØ DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
21Ø DATA Ø6,F6,3E,1Ø,ED,79,D9,E5,2E,ØØ,D9,21,AE,4A
22Ø DATA A4,E5,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,4F,CD,CØ,A4,3Ø,Ø7
23Ø DATA FB,21,15,Ø4,1Ø,FE,2B,7C,B5,2Ø,F9,3E,ØA,Ø5
24Ø DATA CD,CØ,A4,3Ø,EA,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,F6
25Ø DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,5B
26Ø DATA 3Ø,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
27Ø DATA ØØ,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,BE,3E,D7,BC,3A
28Ø DATA 3Ø,DD,2C,2Ø,EF,26,7Ø,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,9E
29Ø DATA AD,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,A6,7C,FE,CD,3Ø,ØE,99
3ØØ DATA FE,9C,3Ø,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,2Ø,CB,18,31
31Ø DATA C5,3E,ØB,26,8Ø,2E,Ø8,3E,ØB,18,Ø2,3E,Ø9,96
32Ø DATA CD,E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,9F,BC,38
33Ø DATA CB,15,26,8Ø,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
34Ø DATA ØØ,AF,Ø8,26,A1,2E,Ø1,FD,21,ØØ,AC,3E,Ø4,BC
35Ø DATA 18,17,3E,23,AD,C6,76,DD,77,ØØ,DD,23,1B,EC
36Ø DATA 26,A1,2E,Ø1,2E,Ø1,3E,Ø1,18,Ø2,3E,Ø9,CD,94
37Ø DATA E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,CØ,BC,CB,57
38Ø DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,Ø8,AD,Ø8,7A,B3,2Ø,CE,Ø4
39Ø DATA C3,AA,A4,3E,23,AD,C6,76,DD,77,ØØ,DD,23,B5
4ØØ DATA 1B,2E,Ø2,3E,Ø4,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,FD,7E,99
41Ø DATA Ø4,B7,28,5A,69,Ø1,ØØ,7F,ØØ,ØØ,ØØ,FD,4E,74
42Ø DATA ØØ,FD,46,Ø1,DD,21,ØØ,ØØ,DD,Ø9,4D,3E,Ø1,B7
43Ø DATA 2E,Ø2,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,3E,7F,BD,28,Ø3,66
44Ø DATA 32,FØ,A6,2E,Ø2,3E,Ø8,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,CF
45Ø DATA FD,5E,Ø2,FD,56,Ø3,69,Ø1,Ø5,ØØ,FD,Ø9,4D,79
46Ø DATA 7B,B2,26,A1,2E,Ø1,3E,Ø1,C2,D5,A5,11,AA,5E
47Ø DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
48Ø DATA C3,EA,A4,3E,Ø6,ØØ,ØØ,18,B6,3E,ØD,CD,E6,66
49Ø DATA A4,3E,1Ø,CD,E6,A4,DØ,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
5ØØ DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,Ø6,A5,21,ØØ,8Ø,Ø6,FF,86
51Ø DATA C5,1E,ØØ,4B,16,FF,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,A9,B8
52Ø DATA 28,5Ø,1C,79,2F,E6,8Ø,4F,15,C2,92,A6,73,78
53Ø DATA 23,C1,1Ø,E2,21,ØØ,ØØ,11,32,8Ø,Ø6,32,C5,BA
54Ø DATA 1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,1Ø,F6,E5,21,ØØ,ØØ,5B
55Ø DATA 11,CD,8Ø,Ø6,32,C5,1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,AA
56Ø DATA 1Ø,F6,C1,7C,B7,2Ø,13,A7,ED,42,Ø1,32,ØØ,3B
57Ø DATA A7,ED,42,D8,Ø9,Ø1,CD,FF,A7,ED,42,DØ,3C,6D
58Ø DATA 32,FØ,A6,C9,ØØ,ØØ,C3,A1,A6,ØØ,1E,2A,28,1Ø
59Ø DATA 22,9E,A4,21,ØØ,8Ø,E3,AF,2C,ØØ,8Ø,ØØ,BF,Ø7
6ØØ DATA Ø5,ØØ,8Ø,4Ø,ØØ,ØA,ØØ,8Ø,ØØ,Ø2,FF,3D,8Ø,1Ø
61Ø DATA ØØ,4Ø,FF,37,8Ø,ØØ,ØØ,13,ØØ,8Ø,16,BD,Ø3,62
62Ø DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,16,ØØ,DD,21,ØØ,ØF,A4
63Ø DATA 11,BB,ØØ,CD,84,A6,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,2Ø
64Ø DATA ØØ,FE,F3,CA,9E,F3,DD,21,ØØ,AC,21,ØØ,CØ,DD
65Ø DATA Ø6,C7,11,ØØ,Ø8,C5,19,3Ø,Ø4,Ø1,5Ø,CØ,Ø9,15
66Ø DATA DD,75,ØØ,DD,74,Ø1,DD,36,Ø2,4F,DD,36,Ø3,23
67Ø DATA ØØ,DD,36,Ø4,8Ø,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
68Ø DATA DD,23,C1,1Ø,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,Ø1,2D,2E
69Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,21,87,A7,11,8Ø,BE,Ø1,29,ØØ,ED,B8
7ØØ DATA BØ,C3,8Ø,BE,31,F8,BF,DD,21,ØØ,CØ,11,4F,BD
71Ø DATA ØØ,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,Ø6,A5,AF,32,3Ø,FF
72Ø DATA 22,32,31,22,32,32,22,32,3B,22,3E,Ø1,32,2F
73Ø DATA 2E,1Ø,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,Ø1,2D,2F
74Ø DATA ØØ,ED,BØ,F3,C3,24,A7,ØØ,ØF,21,ØØ,8Ø,ØØ,D2
75Ø DATA 1Ø,2C,ØØ,8Ø,BE,A5,Ø1,ØØ,8Ø,F3,A5,Ø3,ØØ,3F
76Ø DATA 8Ø,ØØ,1Ø,FF,2F,8Ø,ØØ,4Ø,FF,3C,8Ø,ØØ,BF,FC
77Ø DATA 73,ØØ,8Ø,ØØ,ØF,ØB,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,8E
78Ø DATA Ø6,Ø3,13,Ø1,2Ø,15,Ø9,18,1Ø,16,11,Ø2,Ø4,ØØ
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

FATHER CHRISTMAS

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &Ø6E8, &C9.

CASTLE MASTER

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &7E6F, Ø
POKE &6B29, Ø
POKE &73Ø5, Ø.

E-MOTION

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &2A87, Ø.

FIRE

Pour avoir des boucliers infinis, faites :
POKE &92FF, &C9.
Pour avoir du fuel infini, faites:
POKE &932D, &C9.

TENNIS CUP

Pour avoir du crédit infini, faites:
POKE &8968, &3A.

PUNCH AND JUDY

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites:
POKE &1371, & C9.
Pour passer a la seconde partie en appuyant sur DEL, faites:
POKE &Ø4Ø6, &DF
POKE &Ø4Ø7, &1B.

DAN DARE 3

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &F744, Ø.
Pour avoir du jet infini, faites:
POKE &Ø6FA, Ø.
Pour avoir des tirs infinis, faites:
POKE &4BBD, Ø.

CAPITAN TRUENO

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites:
POKE &811F, Ø .
Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, faites:
POKE &7EAA, Ø.
Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites:
POKE &A94E, &B6.
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites:
POKE &A6Ø1, &B6.

CRACKDOWN

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &BB9, Ø.
Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &154E, &C9.
Pour choisir votre niveau de départ, faites:
POKE &Ø2A7, X (entre Ø et 15) pendant la seconde page de presentation.
(Carine & Nicolas)

HAMMERFIST

Pour être immortel sur la première partie, faites:
POKE &57E1, &C3.
Pour être immortel sur la deuxième partie, faites:
POKE &59ØØ, &C3.
Pour être immortel sur la troisième partie, faites:
POKE &5723, &C3.
Pour être immortel sur la quatrième partie, faites:
POKE &59BA, &C3.
(Carine & Nicolas)

PSYCHO HOPPER

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &Ø3Ø3, Ø.

XEVIOUS

Pour avoir 255 vies, faites:
POKE &Ø454, &FF.

HEAVY METAL

Pour avoir des vies infinies avec le tank, faites:
POKE &4DE5, Ø.
Pour avoir des vies infinies avec l'ADAT, faites:
POKE &4A87, Ø.
Pour avoir des vies infinies avec le FAV, faites:
POKE &49B2, Ø.
Pour avoir des munitions infinies avec le tank, faites:
POKE &4E41, Ø
POKE &4E6C, Ø.
Pour avoir des munitions infinies avec l'ADAT, faites:
POKE &4ABC, &C9
POKE &4AE6, &C9.
Pour avoir des munitions infinies avec le FAV, faites:
POKE &42AE, &C9.
Pour avoir du fuel infini avec le tank, faites:
POKE &497D, &C9.
Pour avoir du fuel infini avec l'ADAT, faites:
POKE &4844, &C9.
Pour avoir du fuel infini avec le FAV, faites:
POKE &4853, &C9.
(Carine & Nicolas)

IMPOSSAMOLE

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &223E, Ø
POKE &223F, Ø.

TEENAGE QUEEN

Pour gagner à tous les coups, faites:
POKE &5F6A, &C3
POKE &5F6E, &C3.
(Carine & Nicolas)

SOLAR COASTER

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &5B51, &A7.

SEPULCRI

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &695C, Ø.

ASTRO MARINE CORPS

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &876C, &A7.
Ce POKE fonctionne sur les deux parties du jeu.

COWBOY KIDZ

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &8Ø8Ø, Ø.

FUTURE BIKE SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &ØE7F, &A7.

L'AIGLE D'OR

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &6FD4, Ø
POKE &94Ø2, Ø
POKE &99BA, Ø
POKE &9ACØ, Ø
POKE &9BBB, Ø.

CAMELOT WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &Ø89E, Ø.

WALLY MEET THE GANG

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &81E1, &B6.

SUPERSAM

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &9BE2, Ø.

MAX HEADROOM

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &12A5, Ø
POKE &12B7, Ø
POKE &12DØ, Ø.

CONQUEST

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &77D7, &A7.

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

PINBALL MAGIC

```
1Ø REM Balles infinies sur Pinball Magic version DK
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &6ØØØ:LOAD"FLIP"
4Ø POKE &7663,Ø:CALL &6FB8
```

HEAVY METAL

```
1Ø REM Vies, munitions et fuel infinis
2Ø REM Dans les 3 parties
3Ø REM Sur HEAVY METAL version Disk
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A612
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&5516 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
11Ø MODE 1
12Ø PRINT"Inserer l'original de HEAVY METAL...
13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
14Ø DATA 11,F7,48,21,BA,Ø6,DD,21,ØØ,Ø1,D5,E5,ØE,74
15Ø DATA 7E,A9,AB,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,BF
16Ø DATA 3E,C1,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
17Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
18Ø DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
19Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED
2ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
21Ø DATA 1Ø,16,Ø3,E5,D5,CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9
22Ø DATA 14,7A,FE,Ø7,2Ø,EF,21,88,16,11,BA,Ø6,Ø1,ØØ
23Ø DATA 49,ED,BØ,CD,41,A5,21,4Ø,ØØ,22,F6,ØF,E5,21
24Ø DATA D8,A5,D1,Ø1,3C,ØØ,ED,BØ,C3,2C,4Ø,CD,C1,14
25Ø DATA 3A,13,ØF,FE,Ø2,28,24,FE,Ø1,28,1Ø,AF,32,E5
26Ø DATA 4D,32,41,4E,32,6C,4E,3E,C9,32,7D,49,C9,AF
27Ø DATA 32,87,4A,3E,C9,32,BC,4A,32,E6,4A,32,44,48
28Ø DATA C9,AF,32,B2,49,32,53,48,3E,C9,32,AE,42,C9
```

SWORD SLAYER

```
1Ø REM Vies infinies sur SWORD SLAYER version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ5Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>7514 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,7C,E6,3F,67,22,32,AØ,21,ØB,ØØ,22
1ØØ DATA 38,BD,2A,ØC,ØØ,11,2Ø,AØ,3E,C3,77,23,73,23
11Ø DATA 72,C3,Ø5,4Ø,3E,CD,21,34,AØ,32,F7,AC,22,F8
12Ø DATA AC,21,ØØ,ØØ,22,FA,AC,C3,ØØ,ØØ,AF,32,C8,14
13Ø DATA 21,45,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,21
14Ø DATA ØØ,CØ,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,ØB,ED,BØ,C9,ØØ,ØØ,ØØ
```

PUB TRIVIA

```
1Ø REM Argent infini sur PUB TRIVIA version K7
2Ø REM (C) Joystick par Patrice Maubert
3Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,14
4Ø INK 3,18:OPENOUT"DUN":MEMORY 4999:CLOSEOUT
5Ø LOAD"!SAVELOAD",9ØØØ:POKE 8ØØØ,Ø:POKE 8ØØ1,64
6Ø POKE 8ØØ2,Ø:POKE 8ØØ3,8:POKE 8ØØ4,1:CALL 9ØØØ
7Ø CALL 16384:POKE 8ØØØ,132:POKE 8ØØ1,58
8Ø POKE 8ØØ2,162:POKE 8ØØ3,88:POKE 8ØØ4,1:CALL 9ØØØ
9Ø POKE &41CB,Ø:POKE &41CE,Ø:CALL &3A84
```

MYTH

```
1Ø REM Choix du level sur MYTH version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø REM PPPFFFFTTTTT....BONNE CHANCE
4Ø MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER Ø:L=14Ø:INK Ø,Ø
5Ø FOR N=&A49E TO &A7EA:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 9Ø
7Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
8Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø:GOTO 1ØØ
9Ø S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
1ØØ NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (2-4) ";L:INK 2,24
11Ø IF L=3 THEN POKE &A7AØ,&1A
12Ø IF L=4 THEN POKE &A7AØ,&28
13Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
14Ø CLS:INK 3,Ø:INK 1,15:LOAD"!",&7ØØØ:CALL &A7AF
15Ø DATA Ø6,F6,AF,ED,79,DD,77,ØØ,DD,2B,18,F9,D1,56
16Ø DATA Ø8,FE,Ø1,Ø6,7F,3E,1Ø,ED,79,3E,54,ED,79,3D
17Ø DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,ØØ,ØØ,3D,2Ø,FD,A7,24,33
18Ø DATA C8,Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1E
19Ø DATA 1Ø,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,ØF,6F,F6,5F
2ØØ DATA 2Ø,D9,17,ED,79,37,C9,3D,2Ø,FD,A7,24,C8,69
21Ø DATA Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1Ø,65
22Ø DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
23Ø DATA Ø6,F6,3E,1Ø,ED,79,D9,E5,2E,ØØ,D9,21,AE,4A
24Ø DATA A4,E5,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,4F,CD,CØ,A4,3Ø,Ø7
25Ø DATA FB,21,15,Ø4,1Ø,FE,2B,7C,B5,2Ø,F9,3E,ØA,Ø5
26Ø DATA CD,CØ,A4,3Ø,EA,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,F6
27Ø DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,5B
28Ø DATA 3Ø,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
29Ø DATA ØØ,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,BE,3E,D7,BC,3A
3ØØ DATA 3Ø,DD,2C,2Ø,EF,26,7Ø,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,9E
31Ø DATA AD,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,A6,7C,FE,CD,3Ø,ØE,99
32Ø DATA FE,9C,3Ø,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,2Ø,CB,18,31
33Ø DATA C5,3E,ØB,26,8Ø,2E,Ø8,3E,ØB,18,Ø2,3E,Ø9,96
34Ø DATA CD,E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,9F,BC,38
35Ø DATA CB,15,26,8Ø,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
36Ø DATA ØØ,AF,Ø8,26,A1,2E,Ø1,FD,21,ØØ,AC,3E,Ø4,BC
37Ø DATA 18,17,3E,53,AD,C6,A9,DD,77,ØØ,DD,23,1B,5Ø
38Ø DATA 26,A1,2E,Ø1,2E,Ø1,3E,Ø1,18,Ø2,3E,Ø9,CD,94
39Ø DATA E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,CØ,BC,CB,57
4ØØ DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,Ø8,AD,Ø8,7A,B3,2Ø,CE,Ø4
41Ø DATA C3,AA,A4,3E,53,AD,C6,A9,DD,77,ØØ,DD,23,19
42Ø DATA 1B,2E,Ø2,3E,Ø4,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,FD,7E,99
43Ø DATA Ø4,B7,28,5A,69,Ø1,ØØ,7F,ØØ,ØØ,ØØ,FD,4E,74
44Ø DATA ØØ,FD,46,Ø1,DD,21,ØØ,ØØ,DD,Ø9,4D,3E,Ø1,B7
45Ø DATA 2E,Ø2,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,3E,7F,BD,28,Ø3,66
46Ø DATA 32,FØ,A6,2E,Ø2,3E,Ø8,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,CF
47Ø DATA FD,5E,Ø2,FD,56,Ø3,69,Ø1,Ø5,ØØ,FD,Ø9,4D,79
48Ø DATA 7B,B2,26,A1,2E,Ø1,3E,Ø1,C2,D5,A5,11,AA,5E
49Ø DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
5ØØ DATA C3,EA,A4,3E,Ø6,ØØ,ØØ,18,B6,3E,ØD,CD,E6,66
51Ø DATA A4,3E,1Ø,CD,E6,A4,DØ,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
52Ø DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,Ø6,A5,21,ØØ,8Ø,Ø6,FF,86
53Ø DATA C5,1E,ØØ,4B,16,FF,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,A9,B8
54Ø DATA 28,5Ø,1C,79,2F,E6,8Ø,4F,15,C2,92,A6,73,78
55Ø DATA 23,C1,1Ø,E2,21,ØØ,ØØ,11,32,8Ø,Ø6,32,C5,BA
56Ø DATA 1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,1Ø,F6,E5,21,ØØ,ØØ,5B
57Ø DATA 11,CD,8Ø,Ø6,32,C5,1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,AA
58Ø DATA 1Ø,F6,C1,7C,B7,2Ø,13,A7,ED,42,Ø1,32,ØØ,3B
59Ø DATA A7,ED,42,D8,Ø9,Ø1,CD,FF,A7,ED,42,DØ,3C,6D
6ØØ DATA 32,FØ,A6,C9,ØØ,ØØ,C3,A1,A6,ØØ,1E,2A,28,1Ø
61Ø DATA 22,9E,A4,21,ØØ,8Ø,E3,AF,2C,ØØ,8Ø,ØØ,BF,Ø7
62Ø DATA Ø5,ØØ,8Ø,4Ø,ØØ,ØA,ØØ,8Ø,ØØ,Ø2,FF,3D,8Ø,1Ø
63Ø DATA ØØ,4Ø,FF,37,8Ø,ØØ,ØØ,13,ØØ,8Ø,16,BD,Ø3,62
64Ø DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,16,ØØ,DD,21,ØØ,ØF,A4
65Ø DATA 11,BB,ØØ,CD,84,A6,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,2Ø
66Ø DATA ØØ,FE,F3,CA,9E,A4,DD,21,ØØ,AC,21,ØØ,CØ,8E
67Ø DATA Ø6,C7,11,ØØ,Ø8,C5,19,3Ø,Ø4,Ø1,5Ø,CØ,Ø9,15
68Ø DATA DD,75,ØØ,DD,74,Ø1,DD,36,Ø2,4F,DD,36,Ø3,23
69Ø DATA ØØ,DD,36,Ø4,8Ø,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
7ØØ DATA DD,23,C1,1Ø,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,Ø1,2D,2E
71Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,21,87,A7,11,8Ø,BE,Ø1,29,ØØ,ED,B8
72Ø DATA BØ,C3,8Ø,BE,31,F8,BF,DD,21,ØØ,CØ,11,4F,BD
73Ø DATA ØØ,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,Ø6,A5,3E,18,32,76
74Ø DATA 4Ø,86,3E,ØC,32,41,86,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØB
75Ø DATA ØØ,ØØ,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,Ø1,2D,FØ
76Ø DATA ØØ,ED,BØ,F3,C3,24,A7,ØØ,ØF,21,ØØ,8Ø,ØØ,D2
77Ø DATA 1Ø,2C,ØØ,8Ø,BE,A5,Ø1,ØØ,8Ø,F3,A5,Ø3,ØØ,3F
78Ø DATA 8Ø,ØØ,7E,FF,ØE,8Ø,ØØ,8D,FF,12,8Ø,ØØ,BF,6D
79Ø DATA 5A,ØØ,8Ø,ØØ,ØF,ØB,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,75
```

SONIC BOOM

```
1Ø REM Vies infinies sur SONIC BOOM version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø REM YA PAS QUE LE SONIC QUI EST BOOM
4Ø MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER Ø:L=12Ø:INK Ø,Ø
5Ø FOR N=&A49E TO &A7EB:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 9Ø
7Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
8Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø:GOTO 1ØØ
9Ø S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
1ØØ NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
11Ø INK 1,Ø:RESTORE 78Ø:FOR N=2 TO 15:READ A
12Ø INK N,A:NEXT:MODE Ø:LOAD"!",&7ØØØ:CALL &A7AF
13Ø DATA Ø6,F6,AF,ED,79,DD,77,ØØ,DD,2B,18,F9,D1,56
14Ø DATA Ø8,FE,Ø1,Ø6,7F,3E,1Ø,ED,79,3E,54,ED,79,3D
15Ø DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,ØØ,ØØ,3D,2Ø,FD,A7,24,33
16Ø DATA C8,Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1E
17Ø DATA 1Ø,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,ØF,6F,F6,5F
18Ø DATA 2Ø,D9,17,ED,79,37,C9,3D,2Ø,FD,A7,24,C8,69
19Ø DATA Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1Ø,65
2ØØ DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
21Ø DATA Ø6,F6,3E,1Ø,ED,79,D9,E5,2E,ØØ,D9,21,AE,4A
22Ø DATA A4,E5,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,4F,CD,CØ,A4,3Ø,Ø7
23Ø DATA FB,21,15,Ø4,1Ø,FE,2B,7C,B5,2Ø,F9,3E,ØA,Ø5
24Ø DATA CD,CØ,A4,3Ø,EA,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,F6
25Ø DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,5B
26Ø DATA 3Ø,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
27Ø DATA ØØ,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,BE,3E,D7,BC,3A
28Ø DATA 3Ø,DD,2C,2Ø,EF,26,7Ø,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,9E
29Ø DATA AD,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,A6,7C,FE,CD,3Ø,ØE,99
3ØØ DATA FE,9C,3Ø,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,2Ø,CB,18,31
31Ø DATA C5,3E,ØB,26,8Ø,2E,Ø8,3E,ØB,18,Ø2,3E,Ø9,96
32Ø DATA CD,E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,9F,BC,38
33Ø DATA CB,15,26,8Ø,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
34Ø DATA ØØ,AF,Ø8,26,A1,2E,Ø1,FD,21,ØØ,AC,3E,Ø4,BC
35Ø DATA 18,17,3E,6A,AD,C6,EF,DD,77,ØØ,DD,23,1B,AD
36Ø DATA 26,A1,2E,Ø1,2E,Ø1,3E,Ø1,18,Ø2,3E,Ø9,CD,94
37Ø DATA E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,CØ,BC,CB,57
38Ø DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,Ø8,AD,Ø8,7A,B3,2Ø,CE,Ø4
39Ø DATA C3,AA,A4,3E,6A,AD,C6,EF,DD,77,ØØ,DD,23,76
4ØØ DATA 1B,2E,Ø2,3E,Ø4,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,FD,7E,99
41Ø DATA Ø4,B7,28,5A,69,Ø1,ØØ,7F,ØØ,ØØ,ØØ,FD,4E,74
42Ø DATA ØØ,FD,46,Ø1,DD,21,ØØ,ØØ,DD,Ø9,4D,3E,Ø1,B7
43Ø DATA 2E,Ø2,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,3E,7F,BD,28,Ø3,66
44Ø DATA 32,FØ,A6,2E,Ø2,3E,Ø8,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,CF
45Ø DATA FD,5E,Ø2,FD,56,Ø3,69,Ø1,Ø5,ØØ,FD,Ø9,4D,79
46Ø DATA 7B,B2,26,A1,2E,Ø1,3E,Ø1,C2,D5,A5,11,AA,5E
47Ø DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
48Ø DATA C3,EA,A4,3E,Ø6,ØØ,ØØ,18,B6,3E,ØD,CD,E6,66
49Ø DATA A4,3E,1Ø,CD,E6,A4,DØ,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
5ØØ DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,Ø6,A5,21,ØØ,8Ø,Ø6,FF,86
51Ø DATA C5,1E,ØØ,4B,16,FF,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,A9,B8
52Ø DATA 28,5Ø,1C,79,2F,E6,8Ø,4F,15,C2,92,A6,73,78
53Ø DATA 23,C1,1Ø,E2,21,ØØ,ØØ,11,32,8Ø,Ø6,32,C5,BA
54Ø DATA 1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,1Ø,F6,E5,21,ØØ,ØØ,5B
55Ø DATA 11,CD,8Ø,Ø6,32,C5,1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,AA
56Ø DATA 1Ø,F6,C1,7C,B7,2Ø,13,A7,ED,42,Ø1,32,ØØ,3B
57Ø DATA A7,ED,42,D8,Ø9,Ø1,CD,FF,A7,ED,42,DØ,3C,6D
58Ø DATA 32,FØ,A6,C9,ØØ,ØØ,C3,A1,A6,ØØ,1E,2A,28,1Ø
59Ø DATA 22,9E,A4,21,ØØ,8Ø,E3,AF,2C,ØØ,8Ø,ØØ,BF,Ø7
6ØØ DATA Ø5,ØØ,8Ø,4Ø,ØØ,ØA,ØØ,8Ø,ØØ,Ø2,FF,3D,8Ø,1Ø
61Ø DATA ØØ,4Ø,FF,37,8Ø,ØØ,ØØ,13,ØØ,8Ø,16,BD,Ø3,62
62Ø DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,16,ØØ,DD,21,ØØ,ØF,A4
63Ø DATA 11,BB,ØØ,CD,84,A6,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,2Ø
64Ø DATA ØØ,FE,F3,CA,9E,A4,DD,21,ØØ,AC,21,ØØ,CØ,8E
65Ø DATA Ø6,C7,11,ØØ,Ø8,C5,19,3Ø,Ø4,Ø1,5Ø,CØ,Ø9,15
66Ø DATA DD,75,ØØ,DD,74,Ø1,DD,36,Ø2,4F,DD,36,Ø3,23
67Ø DATA ØØ,DD,36,Ø4,8Ø,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
68Ø DATA DD,23,C1,1Ø,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,Ø1,2D,2E
69Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,21,87,A7,11,8Ø,BE,Ø1,29,ØØ,ED,B8
7ØØ DATA BØ,C3,8Ø,BE,31,F8,BF,DD,21,ØØ,CØ,11,4F,BD
71Ø DATA ØØ,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,Ø6,A5,AF,32,72,42
72Ø DATA 4D,32,78,4D,32,79,4D,32,7A,4D,3E,Ø1,ØØ,77
73Ø DATA ØØ,ØØ,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,Ø1,2D,FØ
74Ø DATA ØØ,ED,BØ,F3,C3,24,A7,ØØ,ØF,21,ØØ,8Ø,ØØ,D2
75Ø DATA 1Ø,2C,ØØ,8Ø,BE,A5,Ø1,ØØ,8Ø,F3,A5,Ø3,ØØ,3F
76Ø DATA 8Ø,ØØ,Ø2,FF,3A,8Ø,ØØ,3D,CØ,41,8Ø,ØØ,BF,BC
77Ø DATA 5A,ØØ,8Ø,ØØ,ØF,ØB,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,75
78Ø DATA Ø1,11,14,2Ø,26,Ø6,12,19,13,13,ØØ,Ø3,15,24
```

TEST DRIVE II

```
1Ø REM Vies infinies sur TEST DRIVE 2 version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER Ø:L=12Ø:INK 14,3
4Ø FOR N=&A49E TO &A7EB:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø:GOTO 9Ø
8Ø S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
9Ø NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
1ØØ INK 15,Ø:RESTORE 77Ø:FOR N=Ø TO 13:READ A
11Ø INK N,A:NEXT:MODE Ø:LOAD"!",&7ØØØ:CALL &A7AF
12Ø DATA Ø6,F6,AF,ED,79,DD,77,ØØ,DD,2B,18,F9,D1,56
13Ø DATA Ø8,FE,Ø1,Ø6,7F,3E,1Ø,ED,79,3E,54,ED,79,3D
14Ø DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,ØØ,ØØ,3D,2Ø,FD,A7,24,33
15Ø DATA C8,Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1E
16Ø DATA 1Ø,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,ØF,6F,F6,5F
17Ø DATA 2Ø,D9,17,ED,79,37,C9,3D,2Ø,FD,A7,24,C8,69
18Ø DATA Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1Ø,65
19Ø DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
2ØØ DATA Ø6,F6,3E,1Ø,ED,79,D9,E5,2E,ØØ,D9,21,AE,4A
21Ø DATA A4,E5,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,4F,CD,CØ,A4,3Ø,Ø7
22Ø DATA FB,21,15,Ø4,1Ø,FE,2B,7C,B5,2Ø,F9,3E,ØA,Ø5
23Ø DATA CD,CØ,A4,3Ø,EA,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,F6
24Ø DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,5B
25Ø DATA 3Ø,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
26Ø DATA ØØ,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,BE,3E,D7,BC,3A
27Ø DATA 3Ø,DD,2C,2Ø,EF,26,7Ø,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,9E
28Ø DATA AD,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,A6,7C,FE,CD,3Ø,ØE,99
29Ø DATA FE,9C,3Ø,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,2Ø,CB,18,31
3ØØ DATA C5,3E,ØB,26,8Ø,2E,Ø8,3E,ØB,18,Ø2,3E,Ø9,96
31Ø DATA CD,E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,9F,BC,38
32Ø DATA CB,15,26,8Ø,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
33Ø DATA ØØ,AF,Ø8,26,A1,2E,Ø1,FD,21,ØØ,AC,3E,Ø4,BC
34Ø DATA 18,17,3E,14,AD,C6,7Ø,DD,77,ØØ,DD,23,1B,D7
35Ø DATA 26,A1,2E,Ø1,2E,Ø1,3E,Ø1,18,Ø2,3E,Ø9,CD,94
36Ø DATA E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,CØ,BC,CB,57
37Ø DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,Ø8,AD,Ø8,7A,B3,2Ø,CE,Ø4
38Ø DATA C3,AA,A4,3E,14,AD,C6,7Ø,DD,77,ØØ,DD,23,AØ
39Ø DATA 1B,2E,Ø2,3E,Ø4,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,FD,7E,99
4ØØ DATA Ø4,B7,28,5A,69,Ø1,ØØ,7F,ØØ,ØØ,ØØ,FD,4E,74
41Ø DATA ØØ,FD,46,Ø1,DD,21,ØØ,ØØ,DD,Ø9,4D,3E,Ø1,B7
42Ø DATA 2E,Ø2,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,3E,7F,BD,28,Ø3,66
43Ø DATA 32,FØ,A6,2E,Ø2,3E,Ø8,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,CF
44Ø DATA FD,5E,Ø2,FD,56,Ø3,69,Ø1,Ø5,ØØ,FD,Ø9,4D,79
45Ø DATA 7B,B2,26,A1,2E,Ø1,3E,Ø1,C2,D5,A5,11,AA,5E
46Ø DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
47Ø DATA C3,EA,A4,3E,Ø6,ØØ,ØØ,18,B6,3E,ØD,CD,E6,66
48Ø DATA A4,3E,1Ø,CD,E6,A4,DØ,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
49Ø DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,Ø6,A5,21,ØØ,8Ø,Ø6,FF,86
5ØØ DATA C5,1E,ØØ,4B,16,FF,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,A9,B8
51Ø DATA 28,5Ø,1C,79,2F,E6,8Ø,4F,15,C2,92,A6,73,78
52Ø DATA 23,C1,1Ø,E2,21,ØØ,ØØ,11,32,8Ø,Ø6,32,C5,BA
53Ø DATA 1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,1Ø,F6,E5,21,ØØ,ØØ,5B
54Ø DATA 11,CD,8Ø,Ø6,32,C5,1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,AA
55Ø DATA 1Ø,F6,C1,7C,B7,2Ø,13,A7,ED,42,Ø1,32,ØØ,3B
56Ø DATA A7,ED,42,D8,Ø9,Ø1,CD,FF,A7,ED,42,DØ,3C,6D
57Ø DATA 32,FØ,A6,C9,ØØ,ØØ,C3,A1,A6,ØØ,1E,2A,28,1Ø
58Ø DATA 22,9E,A4,21,ØØ,8Ø,E3,AF,2C,ØØ,8Ø,ØØ,BF,Ø7
59Ø DATA Ø5,ØØ,8Ø,4Ø,ØØ,ØA,ØØ,8Ø,ØØ,Ø2,FF,3D,8Ø,1Ø
6ØØ DATA ØØ,4Ø,FF,37,8Ø,ØØ,ØØ,13,ØØ,8Ø,16,BD,Ø3,62
61Ø DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,16,ØØ,DD,21,ØØ,ØF,A4
62Ø DATA 11,BB,ØØ,CD,84,A6,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,2Ø
63Ø DATA ØØ,FE,F3,CA,9E,A4,DD,21,ØØ,AC,21,ØØ,CØ,8E
64Ø DATA Ø6,C7,11,ØØ,Ø8,C5,19,3Ø,Ø4,Ø1,5Ø,CØ,Ø9,15
65Ø DATA DD,75,ØØ,DD,74,Ø1,DD,36,Ø2,4F,DD,36,Ø3,23
66Ø DATA ØØ,DD,36,Ø4,8Ø,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
67Ø DATA DD,23,C1,1Ø,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,Ø1,2D,2E
68Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,21,87,A7,11,8Ø,BE,Ø1,29,ØØ,ED,B8
69Ø DATA BØ,C3,8Ø,BE,31,F8,BF,DD,21,ØØ,CØ,11,4F,BD
7ØØ DATA ØØ,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,Ø6,A5,AF,32,11,EØ
71Ø DATA 12,32,1D,12,32,7Ø,12,32,FØ,4Ø,3E,Ø1,ØØ,CA
72Ø DATA ØØ,ØØ,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,Ø1,2D,FØ
73Ø DATA ØØ,ED,BØ,F3,C3,24,A7,ØØ,ØF,21,ØØ,8Ø,ØØ,D2
74Ø DATA 1Ø,2C,ØØ,8Ø,BE,A5,Ø1,ØØ,8Ø,F3,A5,Ø3,ØØ,3F
75Ø DATA 8Ø,AE,1Ø,FF,57,8Ø,AE,68,17,3A,8Ø,ØØ,BF,BF
76Ø DATA 5A,ØØ,8Ø,ØØ,ØF,ØB,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,75
77Ø DATA 14,24,18,26,Ø3,1Ø,14,Ø2,Ø8,19,15,Ø1,Ø2,25
```

MYTH

1er tableau :
LES LEGENDES GRECQUES

Tuez les harpistes pour obtenir les boules de feu et les conserver pour la suite. Utilisez les pour tuer les squelettes. Un squelette vous remettra finalement une épée, alors utilisez la pour descendre le squelette se tenant en haut à droite et suivez le. Tuez un squelette près du bord de façon à ce qu'il tombe dans les feux de l'Enfer, et le Diable lui-même devrait apparaître. Revenez à gauche et sautez sur la corniche du dessus et attendez Old Nick. Lorsqu'il apparaîtra, jetez lui une ou deux boules de feu.

Une fois mort, ramassez le Trident et stockez le.

Retournez là où vous aviez trouvé le squelette et allez sur la corniche se trouvant près de Chimera. Restez alors là et jetez lui le Trident dessus. Passez par la caverne, en évitant les squelettes, pour arriver aux ruines de la Grece Antique.

Les guerriers ne sont pas trop difficiles à vaincre, mais la nymphe pose plus de problèmes. Observez la vous faire un signe de la main et avancez jusqu'à ce qu'elle vous dise de croiser vos doigts afin de gagner de l'energie supplementaire. Si cela ne se produit pas,jetez lui une boule de feu ou frappez la avec l'épée (elle se transformera en serpent si vous vous approchez trop près). Une fois franchie, allez à la Statue du Guerrier et utilisez l'épee sur son talon arrière. La statue s'effondrera et un bouclier sera à vôtre disposition. Sélectionnez le bouclier et les guerriers s'agenouilleront, vous permettant d'accéder à la tanière de la meduse.

Dans cette partie vous aurez besoin du bouclier et d'une sacrée dose d'énergie pour l'hydre que vous rencontrerez prochainement. Sautez par dessus les fossés et utilisez le bouclier pour vous proteger des attaques de la meduse. Sélectionnez l'épée mais NE L'ACTIVEZ PAS TOUT DE SUITE !. Attendez que la meduse s'arrête, et franchissez le fossé avec le bouclier opérationnel.

Sortez vôtre épee à mit saut et tranchez lui la tête. Ramassez la tête et sautez jusqu'a l'hydre. Debarassez vous des deux têtes du haut de l'hydre en utilisant la tête de la méduse, et laissez vous tomber dans la corniche, près de la derniééе tête. Restez complétement à gauche de la corniche et tirez continuellement. L'hydre partira en fumée et vous aurez conquis la Grèce Antique!

2ème tableau :
LES LEGENDES NORVEGIENNES

Le flash de lumiére est vôtre seule aide ici car la pleine ombre tombe sur le vaisseau Norvégien. Tuez les vikings aussi vite que possible .Tuez les tous et également l'oiseau se trouvant à l'avant du béteau. Tuez le lorsqu'il est en vol et ramassez la clé qu'il laisse tomber afin de vous teleporter au tableau suivant.

Maintenant vous êtes dans la forêt et le probléme principal est la multitude de Golems qui vous foncent dessus. Tuez les avec la dague (qui peut être obtenue en tuant la petite créature piquante). Les dagues sont trés utiles pour tuer les Golems mais elles s'épuisent très rapidement. Franchissez le trou dans la forêt ou un forgeron vous attend : il transformera vôtre épée en une épée magique.

Pendant qu'il fait cela, vous devrez arriver à éviter les golems: utilisez vos dagues pour les repousser. Prenez l'épee lorsqu'elle apparaît et filez à la clairiére ou une dame à eté brûlée à mort. Ramassez alors le tison et utilisez le sur les lutins de feu. Restez à l'écart des rebords où ils vous prendront toute vôtre énergie. Lorsq'ils seront tous partis, la femme sera saine et sauve et vous refera vôtre plein d'énergie. Partez alors à droite en tuant les Golems jusqu'à ce que vous arriviez au dragon. Attendez qu'il lève la tête, sautez lui dessus et hâchez-le menu. Maintenant revenez sur vos pas et utilisez une dague pour lui dégager le nez (vous n'avez pas oublié de garder quelques dagues, n'est ce pas ?). Maintenant vous pouvez y aller et passer au tableau suivant. Maintenant les choses se compliquent car vous devez sauter de plateforme en plateforme. Tuez les bébés dragons cracheurs de feu avant qu'ils ne crachent, et recuperez les dagues et l'énergie qu'ils laissent derriére eux. Lorsque vous arriverez à la première des deux entrées du château, sautez sur le rebord du haut et hâchez menu l'ennemi. Une fois ceci fait, descendez et tuez le viking lanceur de hêches qui emerge du château. Maintenant montez, en sautant sur les plateformes se trouvant en haut à gauche puis en haut à droite vers la seconde entrée du château. Tuez le viking qui s'y trouve et vous pénétrerez à l'intérieur du domaine de Thor. Pour vaincre ce dernier, déplacez vous simplement continuellement afin d'éviter ses coups de foudre et les dragons au sol. Sautez sur le piédestal de gauche, de droite puis vers le troisième piédestal, et finalement sur le trône de Thor. Jetez lui quelques coups de hâches et Thor ne sera plus un probléme. Bien joué, le prochain chargement est en route.

3ème tableau :
LES LEGENDES EGYPTIENNES

C'est un tableau trés difficile sans merci une fois à l'intérieur de la pyramide. Utilisez l'épée pour vous débarasser des serpents et filez vers le côté de la pyramide, en sautant sur les plate-formes invisibles.

Allez à la porte A et franchissez un chemin en évitant d'être hâché menu. Franchissez les piques juste avant qu'ils ne rentrent dans le sol et vous devriez passer : un instant plus tôt ou plus tard et c'est la mort inévitable.

Ressortez et allez à la porte B. Franchissez les piques, la hêche, les piques, la hâche, les piques, la hâche, les piques activés par pression au sol, la barriére, les piques ET la hâche, la barrière et le serpent afin d'atteindre la porte trappe (ouf!!!)

Passez par le second corridor et allez à droite (n'allez surtour pas à gauche!!). Evitez la hêche, les trois piques, la barriére, la hêche activée par pression au sol, les deux piques, d'autre piques activés par pression, les deux piques finals et FINALEMENT vous serez à l'intérieur du sanctuaire. Maintenant les choses se compliquent !!!

IL y une façon trés simple et une façon trés difficile de terminer ce tableau. La plus dure est de laisser l'oeil bleu dans le corridor A. Tuez les deux Egyptiens et ramassez la croix, utilisez la, et allez vers la croix scintillante sur le mur. Ceci remontera vôtre niveau d'énergie. Allez à gauche dans la premiére chambre du haut. Tuez l'Egyptien tenant la baguette .Tapez dans la grande jarre et prenez la première Jarre Canopic. Desendez dans la chambre d'en bas et allez à gauche, le long des momies, en les tuant avec les piques. Allez au bout du corridor et dégagez les deux grandes jarres, puis ramassez la seconde et troisiéme jarre Canopic.

Allez à droite à travers la premiére série de momies et en évitant les piques puis à travers la seconde série de momies, dégagez la grande jarre, et prenez la quatriéme jarre Canopic. Retournez à gauche vers les momies, les piques, et montez pour sortir là où vous étiez rentré. Allez à droite jusqu'à ce que vous voyiez la croix sur le mur et utilisez la.

Courrez vers la croix et tirez sur le sphinx. Ramassez les objets gris et sautez sur la haute corniche, vers la seconde chambre du haut, et sortez par la porte.

Maintenant voici la façon la plus simple (avec l'oeil bleu!!) : tuez les deux Egyptiens et ramassez la croix et utilisez la pour remonter vôtre niveau d'énergie. Allez à droite vers le second symbole de croix sur le mur, en tuant tous les Egyptiens dans la foulée. Utilisez la croix, mettez l'oeil bleu au centre prêt à servir. Courrez vers la croix scintillante, utilisez l'oeil bleu et faites feu. Maintenant un grand rayon tuera le Sphinx et vôtre energie remontera. Ramassez l'objet gris, sautez dans la seconde chambre du haut, et sortez de la porte (vous n'aurez pas à recuperer les jarres Canopic car elles vous seront remises).

Placez les jarres Canopics sur les corniches dans l'ordre correct, qui est:
bas côté gauche= la rouge
haut côté gauche= l'argentée
haut côté droit= la bleue
bas côté droit = celle en or

Maintenant allez à droite et, lorsque la derniére porte du sarcophage s'est refermée, vous pourrez entrer dans le côté droit de la chambre. Courrez vers le masque et attendez un moment; Il lancera un rayon de lumiére sur le sarcophage. Vous pourrez alors voler. Tirez dans l'oeil du masque plusieurs fois afin de le détruire mais prenez garde d'éviter les petites et grandes boules de feu.

4ème tableau :
LE CONFLIT FINAL

Les choses se compliquent ici ENORMEMENT . Tout ce que vous avez à faire est de tirer sur tout ce qui bouge et de ramasser tous les joyaux que vous verrez afin d'obtenir de l'energie ; A la fin se trouvent deux gros types : tuez celui de droite en même temps que vous évitez les boules de feu. Face à Dameron, vous devrez utiliser l'arme spéciale qui vous aura étee remise au prélable.

Tirez sur les crânes se trouvant sur sa tête plusieurs fois afin de vous en débarrasser à tout jamais. GENIAL!! vous avez sauvé la Terre, son histoire, et ses mythes. Maintenant lisez le message final qui vous est adressé ;

BIEN JOUE!!!

(Sylvain DEMANET)

Cours de Bidouilles

Salut les kids. Alors c'était comment le BAC ? Non, si je vous pose cette question, ce n'est pas pour vous mettre mal à l'aise, mais plutôt pour me mettre à l'aise parce que vous, vous l'avez passé (sauf nos amis Carine et Nicolas qui sont trop jeunes ou trop cancres, allez savoir. . .) mais à l'heure où j'écris ces lignes ce n'est pas encore mon cas, donc je défoule mes angoisses en vous les racontant. Ca vous embête pas trop ? Si ? Bon alors parlons plutôt bidouilles. En effet, en ce déjà quatrième épisode de la saga, il serait temps de faire un bref. . .

RESUME DE LA SITUATION

En effet, il serait bon de rappeler, pour les lobotomisés qui n'auraient pas tout suivi, ce qui s'est passé depuis le premier épisode. Nous avons vu, dans l'ordre, comment changer le nombre de vies d'un jeu, en recherchant la chaîne 3E XX 32, XX étant le nombre de vies, que l'on peut remplacer par ce que l'on veut. Ensuite, nous avons vu une autre méthode, qui est de rechercher les 36 XX, et encore une fois de modifier le XX. Ces recherches vous permettent de repérer quelle est la case mémoire des vies, que nous noterons XXYY, et de trouver les autres endroits où elle est appelée, en recherchant simplement YY XX, ou plus précisément 32 YY XX pour de l'adressage direct, ou 21 YY XX pour de l'adressage indirect. Vous avez alors fait le repérage de la décrémentation. Le dernier stade consiste bien évidemment à enlever cette décrémentation, qui se manifeste le plus souvent par un 3D (=DEC A en assembleur) dans le cas de l'adressage direct, ou par un 35 (=DEC (HL) en assembleur) dans le cas de l'adressage indirect. Quand je parle "d'enlever" ou, plus trivialement, de "virer" un octet, je rappelle qu'il s'agit bien sûr de remplacer sa valeur par un ØØ sous l'éditeur (de DISCO ou autre), puis de réécrire le secteur où il se trouve. Il est bon parfois de rappeler les évidences. . . Autre évidence que je n'ai pas rappelée depuis un certain temps, c'est qu'il faut éviter, lorsque vous travaillez avec un éditeur de fichiers, d'effectuer les changements directement sur un original. Et il ne faut jamais oublier de noter l'emplacement et la teneur exactes des changements effectués. Car le remplacement d'un grand nombre d'octets significatifs par des ØØ rendrait à jamais introuvable par recherche la zone en question. Donc prudence !

Pour terminer ce résumé, disons que nous avons vu jusqu'ici tout le cheminement du travail. Tout le reste consiste à examiner les subtilités, les cas tordus, les exceptions, etc. . . Mais c'est la l'essentiel du savoir d'un bon bidouilleur, qui ne consiste pas seulement a avoir une méthode générale, mais qui est surtout la somme d'innombrables expériences sur des jeux divers.

QUESTIONS - REPONSES :

Je voudrais ici répondre à deux questions que l'on me pose souvent. La première est : comment installer un poke avec le HACKER ? Non monsieur Danbiss, vous avez perdu, ce n'est pas la bonne réponse. Vous êtes viré. La bonne réponse était : c'est impossible. On ne peut pas installer un poke avec le HACKER, sauf à de rares exceptions, trop particulières pour être évoquées ici.

Vous avez tous remarqué que le HACKER possédait une instruction dénommée POKE, mais lorsque vous l'avez utilisée, vous ne savez pas comment relancer le jeu. Et bien moi non plus ! On ne peut pas, parce que le HACKER, lorsque vous l'activez, ne conserve pas toute la mémoire. Il efface en particulier l'écran, que vous ne pouvez pas récupérer, mais il efface aussi d'autres zones mémoires, plus précisément de &ØØØØ à &ØØ3F, et de &B1ØØ à &FFFF. Et même si ces zones ne servaient pas au programme, il ne conserve pas l'adresse du PC, c'est-à-dire l'adresse où en était l'execution du programme, ni aucun autre registre, ni les couleurs, ni la configuration hardware de l'écran, ni l'état d'interruptions, ni les connections des ROMS, ni... Enfin bref, relancer un programme devient vite mission impossible. Je précise que la MULTIFACE conserve toutes les données précitées. Alors que faire ? Dans JOYSTICK, les bidouilles sont généralement données sous deux formes : un POKE et une recherche. Lorsque vous avez le POKE, vous pouvez désassembler avec le HACKER autour de l'adresse de ce POKE, noter les cinq octets autour du POKE, et vous obtenez alors une formidable recherche que vous pouvez, après l'avoir passée deux minutes à feu doux, rechercher avec DISCO.

L'autre question est : Comment peut-on convertir les adresses données par DISCO en édition de secteurs, qui vont généralement de ØØØØ a Ø1FF, et qui reviennent à zéro chaque fois qu'on change de secteur, en adresses absolues en mémoire de ØØØØ à FFFF ? Bonne réponse monsieur Danboss, c'est effectivement impossible, vous êtes nommé à la place de monsieur Danbiss, récemment viré. L'adresse que vous donne DISCO est l'adresse de l'octet dans le secteur où il se trouve, donc une adresse entre ØØØØ et Ø1FF, ou éventuellement plus. Pour savoir à quoi cette adresse correspond, il faudrait savoir où le secteur sera chargé en mémoire. Si le secteur fait partie d'un fichier, il faut connaître l'adresse de chargement de ce fichier, et quelle est est la position du secteur parmi l'ensemble des secteurs composant le fichier. En bref, c'est bien trop compliqué, et c'est pourquoi DISCO ne vous donne que l'adresse dans le secteur. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un HACKER, vous pouvez noter les autres octets autour de l'octet, ce qui vous donne une zone que vous pourrez rechercher avec le HACKER, qui vous donnera alors la véritable adresse en mémoire après le chargement du jeu. Si vous avez une MULTIFACE, vous pouvez vous procurer l'INSIDER, qui donne à votre MULTIFACE des options de désassemblage et de recherche, absolument atroces à manipuler, mais bon on ne peut pas tout avoir.

SOUS LES DRAPEAUX ON DEVIENT VITE FLAG-ADA (ce paragraphe est dédié a notre missile préféré)

Peut-être vous est-il déjà arrivé, en enlevant une décrémentation, d'obtenir le résultat suivant : le jeu affiche un flamboyant 'GAME OVER', dès la perte de la premiere vie. Et vous vous êtes alors dit : 'Ben mince alors, c'est sûrement pas la bonne décrémentation, faut qu'j'regarde plus loin. 'Eh bien vous aviez tort, parce que c'était justement la bonne. Considérons la suite d'instructions suivante :

```
LD A, (CASE)
DEC A
JP Z, GAME OVER
LD (CASE), A
```

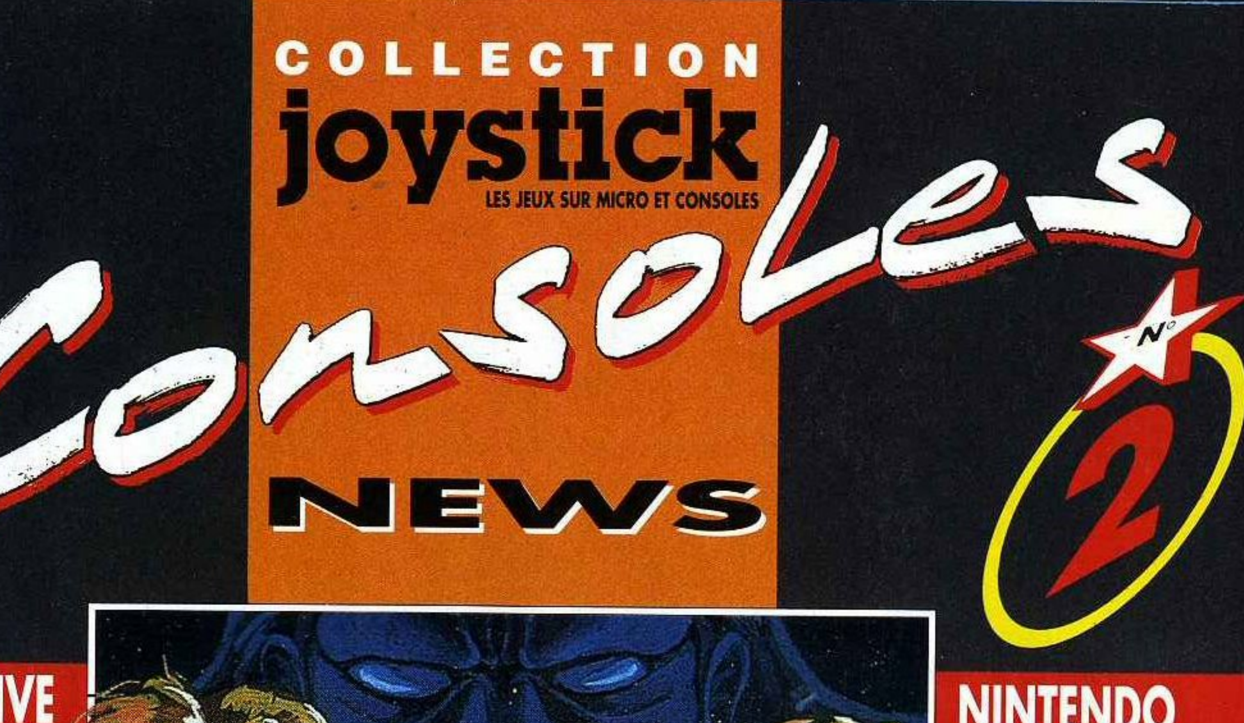
Le programme décrémente le nombre de vies, et si celui-ci est nul, effectue un saut (=JP=JUMP) à la partie du programme qui affiche 'GAME OVER', et tout le reste. Le fait d'effectuer la décrémentation affecte ce qu'on appelle un flag (drapeau en français, d'où le jeu de mot crétin qui introduisait ce paragraphe). Ici le flag Zero, qui est mis si l'instruction DEC A provoque la mise à zéro du registre A, et sinon le flag est annulé (mis à zéro si vous préferez). Le JP qui suit est un saut conditionnel, qui ne se fait que si le flag Z (Zero) est mis. Mais maintenant, imaginons que vous enleviez l'instruction DEC A. Il y aura donc à la place un NOP (qui signifie No Operation, pas d'opération), qui n'affecte en rien les flags, et laisse donc le flag Z dans son état initial. Et allons encore plus loin, imaginons que dans son état initial, ce flag était mis (par la partie de programme qui précédait). Le nombre de vies reste le même, la décrémentation n'est pas effectuée, mais le saut conditionnel se fait tout de même, car le flag Z est mis. C'est pourquoi vous constatez la fin de la partie des la perte de la première vie. Quelle est la solution ? Tout simplement, remplacer le DEC A par une instruction qui n'affecterait pas le contenu du registre A, tout en affectant les flags, et dans le bon sens. Cette bête rare s'appelle AND A, elle donne en langage machine A7, et elle s'appelle un opérateur logique. Je ne détaillerai pas ici son fonctionnement parce que ce n'est pas un cours d'assembleur. Voila qui règle le sort des 'GAME OVER' intempestifs en adressage direct, mais qu'en est-il pour l'adressage indirect, dont je le rappelle, l'instruction de décrémentation privilégiée est le DEC (HL), qui donne en assembleur 35. Eh bien il suffit de le remplacer par un AND (HL) (logique non ?), code en assembleur par un A6. Remarquez qu'il aurait également été possible de virer l'instruction JP Z, GAME OVER, mais celà aurait fait trois octets à enlever, et je suis très fatigué en ce moment alors. . . Donc on résume, si votre bidouille donne un GAME OVER dès la première vie perdue, au lieu de remplacer par ØØ, remplacez les 3D par des A7, et les 35 par des A6.

PLUS DE PLACE !!!

C'est le moment de se quitter. On se retrouve non pas dans un mois, mais à la rentrée, avec encore plus de bidouilles. Je vous rappelle que vous pouvez vous aussi me faire part de vos angoisses (informatiques de préférence) sur 36 15 JOYSTICK en bal MAUBERT (c'est moi). Et je ne vous quitterai pas sans vous avoir souhaité de bonnes vacances à tous, en compagnie j'espère de votre magazine préféré. . .

Atchao bonsoir,

PATRICE MAUBERT.



MEGADRIVE
SEGA
SUPER GRAFX
LYNX

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO



MATCH
LES INTERNATIONAUX DE LA CONSOLE

20 TESTS

AIRWOLF . CHASE H.Q. . BARUMBA
D.J. BOY . RYGAR . FINAL ZONE II . OSMATUTJIN
FIGHTING GOLF . BLUE BLINK . GALACTIC CRYSTAL
WHIP RUSH . DEATH BRINGER . SOLOMON'S KEY
METAL FIGHTER . GOLFMANIA . SILENT ASSAULT
FINAL BLOW . FORMATION SOCCER
SUPER SPHINX . MANIAC PRO WRESTLING

SUPPLEMENT DETACHABLE
NE PEUT ETRE VENDU SEPAREMENT

EDITORIAL

Ici Destroy, qui vous cause en direct de la rédaction, dans laquelle règne une effervescence à faire pâlir Monsieur Alka-Seltzer lui-même. Pour faire le superbe dossier Consoles que vous allez trouver dans cette deuxième édition de Consoles News, j'ai dû ramener toutes mes bécanes au bureau pour les mesurer, les peser et les démonter, et là, je viens de m'asseoir pour écrire cet édito, et aussitôt tout le monde s'est jeté sur MES consoles à MOI perso.

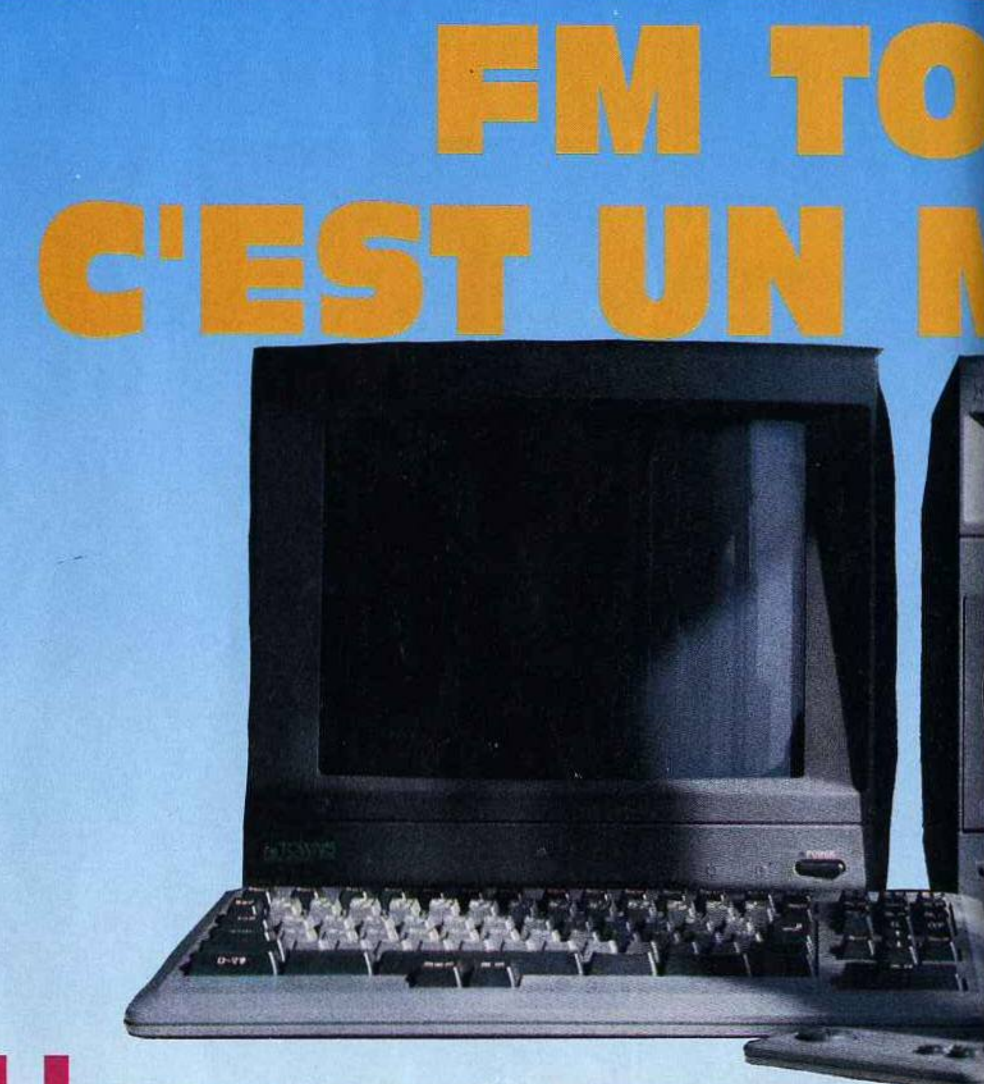
Danboss et Danbiss sont vautrés sur ma belle Neo Geo toute neuve et ils sont en train de la salir avec leurs pattes pleines de sauce de Big Mac, Kaaa est sur la Megadrive, Laurent est sur la NES et la SMS en même temps, Marc est en train de téléphoner à l'imprimeur pour le supplier de lui donner un délai supplémentaire (tiens? C'est le seul qui ne joue pas), Michel est sur la Lynx, et où est la Gameboy? Qui m'a piqué ma Gameboy? Ah, c'est Laurent qui joue à Tetris avec le pied droit. "130 lignes", m'annonce-t-il d'un air fier. Artemus est en train d'essayer de piquer la Megadrive à Kaaa, Duy Minh déclare à qui veut l'entendre qu'il jouera sur une console le jour où on lui donnera la cartouche d'Ultima VI, et Misoju voudrait bien un tuner pour PC Engine. Bref, c'est la zone.

Enfin, tout ça pour dire qu'il était drôlement temps de faire un point sur les consoles existantes. Voilà qui est fait. Et en plus, vous avez des tas d'astuces pour plein de jeux, des news, des tests d'enfer, et j'espère qu'avec ça vous êtes contents.

A bientôt pour le numéro 3 de Consoles News...

J.M. DESTROY

FM TO
C'EST UN M



Une nouvelle génération est née... Alors que plus de la moitié des CD-Rom existant dans le monde sont rattachés à des PC Engine (NEC), seul le géant japonais Fujitsu nous réserve encore quelques surprises.

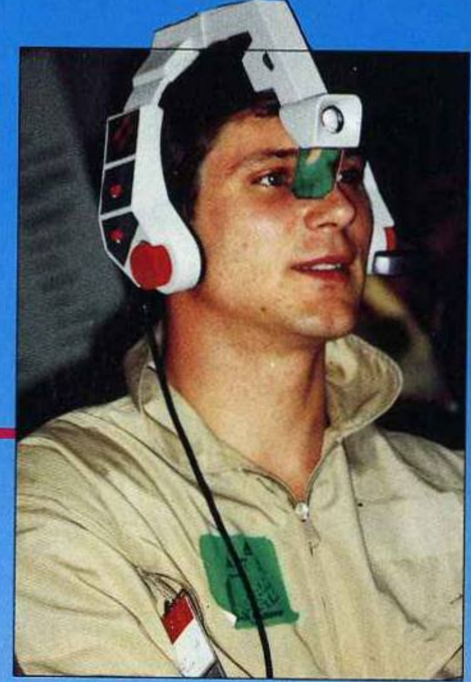
Actuellement, tous les industriels informatiques se rendent parfaitement compte que l'avenir appartient au CD-Rom. Alors pourquoi ne pas développer une machine entièrement basée sur ce nouveau support? C'est la question que tous les professionnels se posent, et pour l'instant seuls Fujitsu et NEC ont tenté d'y apporter une réponse.

FM Towns est le nom de cette nouvelle console-ordinateur. Fini le temps des ST et Amiga, finie l'ère des Sega Master System et autres Nintendo NES. On croit rêver lorsque l'on connaît les capacités de ce nouvel outil ludique. Lisez bien: architecturé autour d'un microprocesseur 80386, c'est un 32-bits, un vrai, pas un 16/32; sa capacité mémoire est de un méga-octets dans sa configuration de base, sa mémoire vidéo de 512 Ko. A titre de comparaison, la toute nouvelle console de NEC – la Super Grafx – possède une Ram vidéo de 128 Ko alors que l'Atari ST en a une de 32 Ko seulement. La RAM spécialement destinée à l'animation des sprites fait 128 Ko. Quant aux possibilités graphiques de la FM Towns, elles sont surprenantes avec ses quatre modes graphiques.

Le premier dépasse largement le mode HAM de l'Amiga puisqu'il est de 640x480 points avec 256 couleurs simultanées choisies dans une palette de 16.770.000 nuances; sidérant! Le second mode graphique permet d'afficher 16 couleurs prélevées dans une palette de 4096, ce qui est déjà plus que raisonnable bien qu'inférieur

LE JOY "GUERRE DES ETOILES"

Dans la lignée du Powerglove, un gant-gadget pour la console NES, un nouveau Joystick vient d'être présenté au CES de Chigago. Ce joystick se place sur la tête, un capteur muni d'une loupe devant l'œil permet de détecter les mouvements de la pupille et de diriger le personnage à l'écran. Et le bouton Fire? Inutile: il suffit de gueuler un bon coup dans le micro qui est devant la bouche. Un gadget marrant, ressemblant plutôt à un instrument de lavage de cerveau ou à un amplificateur de pensée, qu'à un joystick. On ne finira jamais de nous surprendre!



WNS : ONSTRE !



à l'Amiga. Mais que dis-je? C'est mieux puisque ce mode autorise deux écrans logiques! Ne nous arrêtons pas en si bon chemin et passons donc illico presto au troisième mode graphique qui admet une résolution de 640x400 (ce n'est plus 480, étrange..) avec toujours le même nombre de couleurs et d'écrans. J'avais dit sidérant? Comme c'est sidérant... Et pour finir cet inventaire: le quatrième mode. Ce sera sans doute le plus utilisé pour la programmation des jeux. Il autorise en effet une résolution de 320x240, sa palette est de 32768 couleurs, mais 16 seulement pourront être affichées simultanément. C'est très beau tout ça, mais que devient le CD-Rom dans cette histoire? Nous y venons: le CD Rom est livré avec la FM Towns dans sa version de base avec une capacité de 540 Méga-octets (identique à celui de la PC Engine).

Les capacités sonores de la bête n'ont pas été négligées: la FM Towns possède deux systèmes différents. D'une part, un système de son FM stéréo sur 6 voies et d'autre part, en parallèle, un système pouvant produire jusqu'à 8 voies, toujours en stéréo cela va de soi! La fréquence d'enregistement se fera à 19.2 Hz et sur 8 bits. Quel programme!

Détail assez amusant, la FM Towns, dans sa version de base, ne possède pas de clavier; c'est donc véritablement une console de jeu. De nombreuses sociétés japonaises, américaines (FTL, Electronic Arts, Cinemaware...) ainsi qu'anglaises (Psygnosis) s'intéressent de près à ce pseudo- ordinateur très ludique et y voient une nouvelle source de profit. FTL par exemple a déjà terminé l'adaptation de son célèbre hit Dungeon Master (en japonais!). Cinemaware développe actuellement It Came From The Desert, avec de vrais acteurs, de vraies voix, et dont les décors sont entièrement gérés par ordinateur. Une version de ICFTD devrait également voir le jour sur PC Engine en CD. Du côté japonais, c'est After Burner, New Zealand Story et un jeu de golf ultra-méga-dément qui seront transcrits sur le Towns, ça a l'air... comment dire... ah oui: sidérant, j'avais le mot sur le bout de la langue. Cette merveille devrait être disponible dans certaines boutiques d'avant-garde à Paris avant le début de l'été. Son prix au Japon, dans sa version la plus dépouillée, est de 6.000 francs environ. C'est relativement cher...

TELEX...TELEX...

Les conversions de Paperboy, Impossible Mission, Indiana Jones and The Last Crusade, et de Gauntlet par US Gold devraient bientôt arriver sur la console Sega Master System. Nos espions nous rapportent que la réalisation de chacun d'eux serait étonnante. Reste à les voir de nos propres yeux sur nos chers petits écrans...

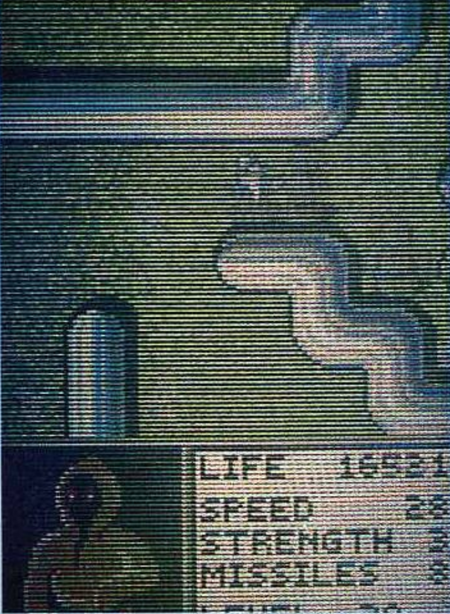
UNE NOUVELLE CONSOLE, UNE!

Décidément tout le monde s'y met, tous les grands de l'arcade y passent les uns après les autres... Et Data East Corporation, autrement dit DECO, n'y coupe pas non plus. Comme il se doit, Data East annonce que ce sera une console 16/32 bits et qu'elle surpassera toutes ses concurrentes. Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas. Aucun autre détail n'a été avancé hormis son éventuelle finalisation: dans le courant de l'année prochaine. Je rappelle aux non-habitués des salles de jeux que c'est à Data East que l'on doit Robocop (d'ailleurs, le II n'est pas loin), Bad Dudes vs Dragon Ninja et prochainement Crude Buster, un jeu de combat impressionnant, ainsi que Vapor Trail, Shoot'Em Up vertical assez réussi. On vous en reparle.

UNE PC ENGINE 16BITS ?

Je rappelle à ceux qui ne comprendraient pas que la PC Engine Core Grafx et sa sœur cadette la Super Grafx sont des 8 bits. La première, sortie en 1988 au Japon commence à être sérieusement concurrencée par les vraies 16 bits. Quant à sa descendante, elle demeure aussi une 8 bits, bien qu'elle soit plus performante. NEC veut prouver ses capacités et étudie actuellement avec Hudson Software, co-créateurs de la console, une version 16 bits. Elle ne sortirait pas avant 1992. Que va devenir la Super Grafx?

NEWS, NEWS NEWS HOURRA !



Gauntlet.

Un déluge de softs durant l'été. Que dis-je, une avalanche, une tornade, un tremblement de terre, un cyclone de jeux pour nos consoles! On commence avec la Lynx: Gauntlet est d'ores et déjà disponible, mais dépêchez-vous, au rythme où les exemplaires disparaissent, il n'y en aura pas pour tout le monde! Vindicator, une conversion d'un jeu d'arcade d'Atari, est presque terminé; vous dirigez un char dans un univers tridimensionnel. Votre but, – qui l'eût cru? – détruire les installations ennemies. Seul ou à deux (par le biais du câble Comlynx), et étant donné sa qualité graphique, ce jeu va cartonner dur lors de sa sortie. Zarlor Mercenary est un jeu de tir en 3D dans lequel vous améliorerez sans cesse votre armement. Klax devrait également bientôt voir le jour. Le digne successeur de Tetris sur le petit écran LCD couleur de la Lynx, quel régal en perspective!



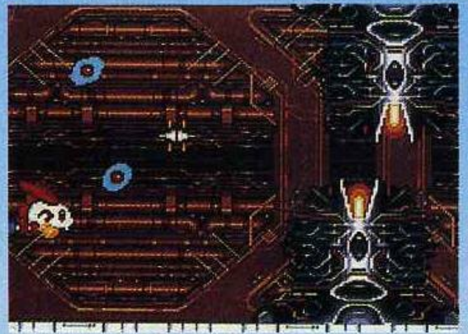
Vindicators.

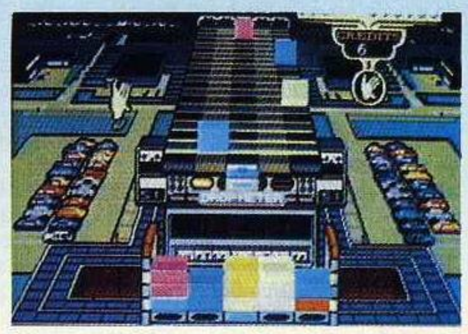
On continue avec la PC Engine: Beach Volley Ball d'IGS devrait arriver en France vers le milieu du mois de juillet. La sortie officielle au Japon de Ninja Spirit, la conversion du jeu d'arcade, est prévue pour le 6 juillet. Attendez-vous à le voir deux semaines plus tard dans les vitrines des magasins spécialisés car les dates de sortie des jeux entre le Japon et la France sont de plus en plus rapprochées. Devil Crash de Naxat soft, la suite d'Alien Crush, le célèbre flipper sur NEC, sera également disponible au mois de juillet ainsi que Rabio Lepus Special, un jeu de tir aux graphismes très enfantins que les Japonais affectionnent tant. Restez en ligne car ce n'est pas fini. Down Load, un jeu Nec Avenue, ne devrait pas tarder. Vous dirigez un vaisseau spatial qui, sur une dizaine de niveaux aux graphismes splendides, doit tirer sur tout ce qui bouge. Ce n'est pas franchement original certes, mais c'est très efficace. La suite de Gunhed, un jeu culte sur PC Engine, est prévue: il s'agit de Super Star Soldiers. Sa sortie en France devrait se


Zarlor Mercenary.



Devil Crash.


Rabio Lepus Special.


Klay sur NEC

faire dans la seconde moitié du mois de juillet. Si l'animation est à la hauteur des graphismes, on tient certainement là le meilleur jeu de tir du marché. Et enfin, Klax arrive sur PC Engine au mois de juillet. C'est la première réalisation de Tengen sur une console japonaise. Pour un premier essai, ce sera un coup de maître, je vous l'assure.

Au tour de la console NES, qui elle aussi croule sous le poids des nouveautés. Skate or Die est un jeu dans lequel vous devrez combattre de multiples adversaires, sur votre planche à roulettes. Sa sortie est prévue en août. Toujours le mois prochain, on devrait voir Teenage Mutant Hero Turtle, un titre à rallonge pour une excellente conversion de jeu d'arcade, qui a cartonné dur aux U.S.A lors de sa mise en vente. Trois autres titres sont prévus pour septembre; Tetris, pas de long discours pour vous expliquer ce jeu absolument dément, Batman -la conversion du film- et Simon's Quest, un jeu de rôle (drole?) hyper attractif. Ça c'est des news bavantes!



Super Star Soldiers.

UNE NOUVELLE DIMENSION

On savait que la console-fantôme Konix possédait un fauteuil monté sur vérins hydrauliques, mais ce que nous ignorions, c'est qu'un tel fauteuil existait pour les consoles Nintendo et Sega (8-bits et Megadrive). Répondant au doux patronyme de «Simulator One» il vous fera oublier joysticks et autres joypads. Compatible avec la plupart des jeux disponibles pour ces consoles, ce fauteuil créé par la société américaine Simulator Technology devrait bientôt voir le jour aux Etats-Unis. Une nouvelle dimension trépidante pour les jeux sur console.



ET HOP! UNE DE PLUS!

Et une quoi s'vous plaît? Une nouvelle console portable of course! Décidément, on ne s'en sortira jamais! Ce coup-ci, c'est une société taïwanaise encore inconnue, BIT Corporation, qui compte commercialiser pour le mois de septembre une console portable se plaçant directement sur le marché de la Gameboy. Nous n'avons pour l'instant que peu d'informations concernant la Gamate (car tel est son nom). Cependant nous pouvons d'ores et déjà annoncer que cette console possède un écran LCD noir et blanc, que le son est en stéréo et qu'une dizaine de cartouches de la taille d'une carte de crédit seront disponibles dès sa sortie. Aux Etats-Unis son prix sera de 89 dollars (environ 650 francs). La Gamate possédera dix titres lors de sa sortie: parmi ceux-ci, citons entre autres Tennis, Bumble Bee (un remix de Galaxian), Tornado (un jeu de tir à scrolling horizontal), Baseball (pas d'explications) et Pumpkin Myth (une sorte de Pac-Man à la sauce taïwanaise). En France, c'est la société Savie qui s'occupera de la diffusion de cette console. Plus d'informations dans un prochain numéro de Joystick.

TELEX... TELEX... TELEX... TE

SEGA ET LES PETITES SOURIS

Sega vient de signer un contrat avec Walt Disney qui permet à la société japonaise de créer des jeux avec Mickey Mouse et ses compagnons, Minnie et Dingo (Goofy, en anglais). Pour l'instant, aucune date de lancement n'est prévue. Des logiciels mettant en scène Spiderman et Dick Tracy sont également prévus pour la Sega Master System. Plus d'informations dans les prochains numéros de Joystick.

NEC-CINEMAWARE, UN MARIAGE DE RAISON?

Nous savions déjà (voir Joystick n°6) que NEC avait racheté 15% des actions de Cinemaware, la société éditrice, entre autres, du fabulissime Defender of The Crown. Mais ce que nous ne savions pas, c'est que toute la série des TV Sports (Football, Baseball, Basketball, Boxe, etc..) sera d'ici au début de l'année prochaine développée sur le CD-Rom de la PC Engine. Avec IT Came From The Desert, ce seront en tout six jeux qui seront bientôt dédiés à ce support. Dans un avenir plus ou moins proche, nous devrions voir de plus en plus de «mariages financiers» entre fabricants de machines et développeurs afin de subvenir aux coûts de préparation et de développement des jeux de plus en plus élevés.

NES A DISTANCE

Quelle chance pour les possesseurs de NES! Au Japon, quelques familles séparées par quelques centaines de kilomètres ont eu la chance de pouvoir jouer à deux à leurs jeux préférés. L'opération a été rendue possible grâce à un modem et aux lignes téléphoniques. A quand une telle expérience, chez nous?

A VOS BILLETS!

Un salon rien que pour vous, avec rien que des consoles, toutes les nouveautés en jeux sur vos machines, avec les plus grandes boîtes: NEC, Nintendo, Sega, Atari, SNK, j'en passe et des meilleures. Toutes seront présentes à l'Electronic Games Expo. Cette exposition aura lieu du 29 novembre au 2 décembre à Oackland en Californie. Ce n'est pas la porte à côté, mais si vous passez par là-bas...

INFOS Consoles

ENFIN UN CD SUR SEGA MEGADRIVE!



Quoi? Le CD Rom sur Megadrive est arrivé? Mais non, mais non... Désolé de vous décevoir mais s'il s'agit d'un CD et pas d'un CD-Rom, nuance! En fait, le Compact Disk en question est un CD audio tout à fait normal qui reprend les plus grandes musiques de la Megadrive. Vous y retrouverez des versions originales directement extraites de la Megadrive et des versions remixées par des studios d'enregistrement des grands succès comme Powerdrift, Alex Kidd, Phantasie Star II, Super Thunder Blade, Dynamit Dux et bien d'autres encore. En tout, plus de 64 minutes d'enregistrement. Powerdrift et Megadrive, c'est le titre du Compact Disk, se trouve chez Virgin Megastore à Paris au prix de 130 francs.

DES STARS AU SERVICE DU JEU

Sega Etats-Unis a annoncé plus d'une trentaine de titres sur la Genesis (la Megadrive chez nous) pour cette année. Notons dans le lot la présence de plusieurs jeux sportifs supportés par des grands noms de la culture des biscottos américains. Ainsi Joe Montana – le plus grand quatterback du monde – et James «Buster» Douglas donneront respectivement leur nom à un football américain et à une simulation de boxe sur Genesis et Sega Master System. Mais le plus extraordinaire reste à venir puisque la méga-star, Michael Jackson en personne, annonce la sortie simultanée en septembre de Moonwalker en arcade et sur Genesis. Le jeu comportera de superbes animations reproduisant à la perfection – d'après Sega Etats-Unis – tous les mouvements de Jackson lors de ses galipettes artistiques. L'histoire quant à elle reprendra celle du film; vous devez retrouver les enfants enlevés par Mr Big, toute une aventure! Un soft à suivre de très près.





ULTIMA GAMES

Simon, Henri et Jules ont le plaisir de vous annoncer la naissance de leur dernier né: la boutique Ultima Games. Un magasin exclusivement réservé aux fanas du jeu, donc pour vous. Toutes vos machines préférées, de la Neo Geo à la Megadrive en passant par les Super Grafx, PC Engine, NES, Master System et Lynx, sont en démonstration permanente, et on peut les essayer! Un système d'échange est également disponible sur presque toutes ces consoles. Des cassettes vidéo et un magnétoscope vous permettent de visionner les dernières nouveautés, du jamais vu! Devant une telle initiative, on ne peut que s'incliner. Inclinons-nous, mes frères. Et jouons.

DRAGON'S LAIR SUR MEGADRIVE!

C'est le pari que tente la société américaine Readysoft. Loger les nombreux graphismes de ce jeu ne sera pas aisé. Sortira-t'il sur une, deux, trois, quatre, ou cinq cartouches? L'avenir nous le dira. N'oublions tout de même pas que la première version était sur Amiga avec des disquettes dont la capacité de stockage est de 880 Ko. Comment Readysoft s'y prendra-t-il? Mystère et boule de gomme.



VIVE LA PUB COMPARATIVE!

Aux Etats-Unis, la publicité comparative – encore interdite chez nous – est une institution. Ainsi Atari dans ses pubs pour la Lynx n'hésite pas à diffuser un slogan aussi perfide que fin: «Game's Over, Gameboy», qui est un jeu de mot entre «Game Over» et «fini de rire, Gameboy». A cela ils ajoutent: «Hey, désolé, Gameboy. Mais la Lynx est la première console portable entièrement en couleur. Elle possède un grand écran LCD avec des super graphismes en haute résolution, pas un écran jaunâtre que l'on distingue à peine. La Lynx est plus puissante, les jeux sont meilleurs; et on peut se brancher à quatre par un câble spécial. Avec la Gameboy aussi, soit, mais entre nous, hein... Essayez de jouer à la Lynx juste une fois. C'est tout ce qu'il faut pour oublier vos petits jeux Gameboy». Toujours dans le même style et visant la même victime toute désignée, j'ai cité Nintendo, Sega reprend: «Genesis does what Nintendon't», «La Megadrive fait ce que Nintendo ne fait pas». Remarquez au passage le subtil et toujours perfide jeu de mots. Avouez que pour de la pub, ça c'est de la pub! Ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère!

LE NEC PLUS ULTRA

NEC, autrement dit Nippon Electric Company, va finalement exporter officiellement la gamme PC Engine en Europe. La distribution commencera début 1991 en Angleterre pour s'étendre partout en Europe. Enfin, normalement. Car chez NEC France, ce sont des irréductibles. Pas question de faire du grand public et de déprofessionnaliser la marque. Restons sérieux. Résultat, on risque d'être l'exception qui confirme la règle... Quelle chance! Pour ce qui est du prix, il devrait être de 990 francs avec un jeu, titre non encore défini. La mauvaise surprise vient du fait que la console risque de ne pas être la même qu'au Japon ou en Amérique (où elle se nomme Turbo Grafx), ce qui rendrait toutes les consoles vendues jusqu'à présent obsolètes. Sodipeng et Visuel+, les actuels importateurs, risquent de ne pas être aussi heureux que nous.

VOIE LACTEE

Le géant de l'arcade Taito possède une quantité astronomique de titres pour les consoles NES et Gameboy; ils devraient voir le jour avant la fin de l'année. Parmi ceux-ci, citons en vrac:

- **Demon Sword:** situé dans une contrée ancienne et lointaine, vous devrez combattre le mal et arriver au bout des sept niveaux et des trois mondes qui vous seront proposés.

- **Target Renegade:** ce jeu n'est autre que la suite du hit d'arcade Renegade. Un Beat'Em Up comme on les aime, avec coups de poing, coups de pied, nunchaku et scrolling horizontal.

- **Wrath of The Black Manta:** ce jeu vous emmènera dans les bas-fonds du monde des enfants et de la drogue. Sujet torride s'il en est...

- **Indiana Jones** sera le premier titre de Taito pour la Gameboy. Inutile de vous conter l'histoire, vous la connaissez sur le bout des doigts.

HIT PARADE
DES MEILLEURES VENTES

NINTENDO NES

1 The Adventure Of Link
2 The Legend Of Zelda
3 Super Mario Bros II
4 Track & Field
5 Top Gun
6 Mega Man
7 Simon's Quest
8 Metal Gear
9 Wizards & Warriors
10 Punch Out

SEGA MASTER SYSTEM

1 Golden Axe
2 Wonderboy III
3 Psycho Fox
4 Tennis Ace
5 Shinobi
6 After Burner
7 Thunder Blade
8 Double Dragon
9 Ghostbusters
10 R-Type

NEC PC ENGINE

1 World Court Tennis
2 Shinobi
3 F1 Triple Battle
4 Psycho Chaser
5 Granzort (SG)
6 Power Drift
7 Cyber Core
8 Blue Blink
9 Barumba
10 Formation Soccer

ATARI LYNX

1 Blue Lightning
2 Gate of Zendocon
3 Electrocop
4 Chip's Challenge
5 Gauntlet

CONSOLES

DOSSIER

Avec l'invasion de toutes ces nouvelles consoles, il nous a semblé intéressant de faire le point. Qui fabrique quoi, sous quel nom? Quelle sont les capacités respectives des diverses machines qui nous sont proposées? Lesquelles possèdent une logithèque fournie, lesquelles sont importées officiellement? Péritel, NTSC, Secam? Portable ou pas?
Toutes les réponses sont dans ce dossier. Toutes les questions aussi, d'ailleurs. On vous a même concocté une série de matchs pas piqués des vers: Gameboy contre Lynx, Sega Master System contre Nintendo Entertainment System, et Megadrive contre PC Engine. Chaque paire a en commun des prix plus ou moins équivalents, des caractéristiques et des performances plus ou moins équivalentes, alors comment choisir? C'est une des rares questions auxquelles nous ne répondrons pas, mais nous vous donnons tous les éléments pour le faire vous-même en votre âme et inconscience, mais surtout en pleine connaissance de cause.
Enfin, un tableau récapitulatif vous permettra de "juger sur pièces". Un petit mot sur ce tableau: dans quelques cas, les chiffres indiqués sont ceux qui sont fournis par l'importateur, et ils sont extrêmement bizarres. 128 octets de mémoire vidéo pour la VCS 2600, par exemple, c'est tout sauf réaliste. Mais bon, ce sont des composants fabriqués uniquement pour ces machines, personne ne les connaît et à la limite, il vaut mieux s'attacher au résultat (la résolution et la palette) qu'à la cuisine interne du constructeur (après tout, s'il s'est débrouillé pour loger un écran entier dans 128 octets, grand bien lui fasse...).
Un dernier mot: les consoleux ont drôlement intérêt à lire la partie micro du canard, et réciproquement, parce tout est presque toujours adapté dans un sens ou dans un autre. On ne va pas rester 115 ans sur la polémique "Micros contre consoles", non? Paix sur la Terre aux joueurs de bonne volonté!

La société SNK, vétéran des jeux d'arcade, a été une des premières dans le monde à se lancer dans l'automatique. Bien que ses premiers jeux aient été des succès, ils ne sont pas restés dans les annales du soft. Son nom – Shin Nihon Kikaku – était peut-être un peu abstrait, pour ne pas dire hermétique. Spécialisée dès le départ dans les jeux de combats, SNK s'est progressivement diversifiée tout en gardant son style inimitable: ce n'est pas son originalité qui prime mais le concept et sa mise en place. Ses réalisations sont (presque) toujours impeccables, bien que les dernières soient quelque peu décevantes. Il faut dire que ses meilleures cartes ne sont pas systématiquement importées car elles sont assez onéreuses. Ce que SNK ne dément pas puisque c'est aussi le cas de la Neo Geo. Cette fabuleuse console illustre bien les progrès réalisés dans le domaine de l'arcade puisque sa technologie en est directement issue. Imaginez, un 68000 aidé d'un Z80, 4096 couleurs parmi 65536, jusqu'à 380 sprites que l'on peut agrandir ou rétrécir en douceur – pour faire des animations de type After Burner ou Out Run – trois scrollings différentiels pouvant être gérés indépendamment grâce à des routines hard, un Méga-octets de Ram contenant jusqu'à 65536 blocs de caractères de 16 fois 16 pixels (ce qui permet de créer des monstres de la taille de plusieurs écrans!), son stéréo digital avec effet spatial sur 13 voies comprenant quatre systèmes sonores différents. Les cartouches peuvent contenir 330 Megabits de données (64 Mo) et une carte nommée IC Card peut sauver des données concernant 27 jeux différents. La manette fournie nous change des habituels controllers minuscules puisque c'est un joystick de salle de jeux ayant pas un,

Magician Lord : un des jeux les plus accomplis.



NEO GEO



ni deux, ou trois mais bel et bien quatre boutons (NDLR: 12 fois moins qu'Elbaz)! La console possède aussi deux ports joysticks non standards et un port d'extension qui ne saurait rester inutilisé... SNK a encore fait des progrès et les cartouches disponibles sont vraiment réussies: Magician Lord est un des jeux les plus accomplis qui soit. Vous dirigez un jeune mage qui s'engouffre dans divers mondes souterrains infestés de pièges. Squelettes, zombies, plantes carnivores et autres sont là pour vous arrêter. Des pics acérés surgissent, prêts à vous empaler... Vos pouvoirs sont bien faibles face à ces démons. Plus meurtrier, Nam-1975 reprend l'épisode douloureux de la guerre du Viet Nam et vous y envoie dans le but de tout nettoyer. Deux joueurs peuvent jouer simultanément et s'entraider. Grenades, lance-flammes et autres armes meurtrières sont à votre disposition. Ça ressemble beaucoup à Cabal, mais c'est tellement mieux fait qu'on en oublie son modèle. Plus pacifique mais tout aussi violent (ce n'est pas contradictoire) Baseball Stars Professional est une simulation du sport national Américain. Si vous pensiez que frapper sur une balle par l'intermédiaire d'un jeu vidéo était bien moins passionnant que de le faire dans la réalité, changez d'avis. Ici, c'est pour de vrai! Maîtrisez votre batte au lancer puis courez à l'un des coins. Tout va très vite, la musique est forte, un présentateur commente et l'action ne laisse aucun temps mort. Toujours du sport, mais de réflexion ici; Top Player Golf se veut un vrai simulateur de golf mais sans négliger l'action. Tout est paramétrable et les déplacements de votre balle sont suivis grâce à une animation fluide au possible. Les décors ne sont pas extraordinaires mais la maniabilité l'est. Sport sur deux roues maintenant avec Riding Hero: oubliez les autres jeux de conduite, celui-ci les surpasse largement. Impression de vitesse garantie. Dernier du lot, Mahjong est un mahjong, comme son nom l'indique. C'est beau, mais était-il nécessaire de disposer d'une console d'une telle capacité pour ce genre de jeu? Je ne pense pas que la réalisation apporte quoi que ce soit à un jeu de société transposé en jeu vidéo. Une sixième cartouche devrait être disponible à la sortie du journal; on en reparlera en temps voulu. D'ici à la fin de l'année, SNK compte sortir 32 jeux. Si leur qualité reste égale aux cinq premiers, nous serons en face de la plus belle machine de jeu du monde, juste après celles d'arcade! La Neo Geo serait promise à un bel avenir si ce n'était son prix exhorbitant: 58 000 yens, à peu près 2 300 francs pour la console et 28 000 Yens, c'est à dire 1 200 francs pour chaque cartouche de jeu! C'est vrai que pour ce prix là, on a l'équivalent d'un jeu d'arcade en miniature et pour dix fois moins cher, mais cela reste très onéreux. Pour palier ce problème, SNK loue les cartouches pour une vingtaine de francs par jour, la console pour une trentaine. Ne rêvez pas de ces prix en France, mais Shoot Again, Ultima et quelques autres magasins prévoient déjà de louer les cartouches. Vous trouverez chez les spécialistes de l'importation parallèle la console en vente aux alentours de 3 990 francs, avec sortie en vidéo composite NTSC ou bien RVB si vous trouvez le cordon nécessaire. Dans ce dernier cas, pas besoin d'un téléviseur haut de gamme. SNK fonde l'espoir malgré tout de vendre 300 000 consoles et 1,2 millions de cartouches au Japon d'ici la fin de l'année. Pari tenu! Pour une fois, l'Europe n'est pas la dernière servie et SNK prévoit de sortir officiellement la console à la fin de l'année. Elle sera d'ailleurs présentée au CES de Londres en septembre prochain. SNK étant un des géants de l'arcade, ils prévoient aussi de commercialiser une version salle de jeu incluse dans un meuble debout ou une table de jeu (qu'on ne trouve qu'au Japon) comprenant six jeux. La Neo Geo est vraiment un nouveau monde, que j'ai hâte de connaître!

YVAN ELBAZ

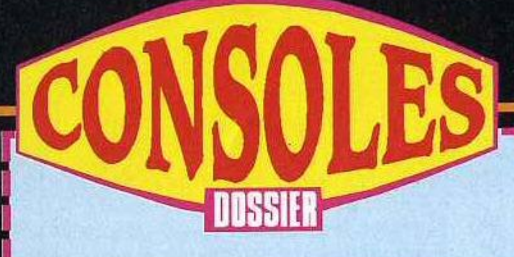


Top Player Golf : un véritable simulateur de golf.

Nam-1975 : vous devez tout nettoyer.



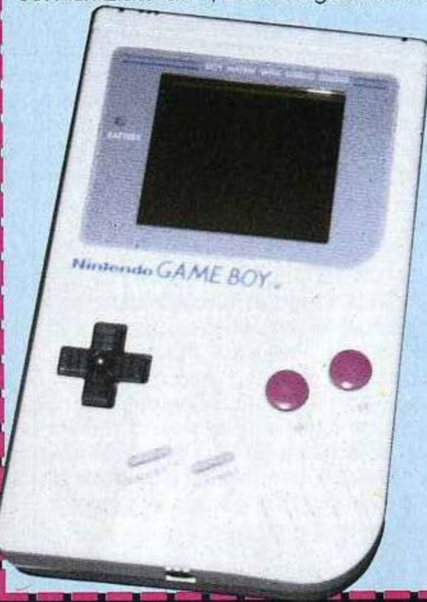
- PRIX:	3990 F
- MICROPROCESSEUR:	68000, Z80
- RÉSOLUTION:	NC
- MÉMOIRE VIVE:	NC
- MÉMOIRE ÉCRAN:	1 MO
- NBR DE SPRITES:	380
- PALETTE:	65536
- COULEURS AFFICHABLES:	4096
- SON:	NUMÉRIQUE, 13 VOIES STÉRÉO



LA GAMEBOY

La réussite est pour Nintendo. Après l'incroyable succès de la console NES, la dernière née du géant japonais, la Gameboy fait un tabac dans tous les pays où elle est importée. Au Japon, pas moins de quatre millions d'exemplaires ont été vendus depuis sa sortie vers la fin 89. Aux Etats-Unis, elle fait également un big carton. Et Nintendo ne compte pas s'en tenir là puisqu'il prévoit une vente de plus de cinq millions de machines d'ici à la fin de l'année. Les points forts de la Gameboy peuvent se résumer en quatre points. Premièrement: ses toutes petites dimensions lui permettent d'entrer dans toutes les poches. Deuxièmement: sa logithèque comporte tous les grands hits qui jadis faisaient fureur sur la console NES (The Castlevania Adventure, Super Mario Land, Tennis, etc...). Troisièmement: des grandes boîtes d'édition japonaises de jeux d'arcade – Jaleco, Konami, Taito, etc... – lui portent de plus en plus d'intérêt, voyant en cette console un marché plus que lucratif. Quatrièmement: son prix plus qu'attractif, puisque inférieur à 600 francs avec Tetris, permet à Nintendo de voir l'avenir avec le sourire. Pour ma part et cela n'est qu'un avis personnel, je pense que l'absence d'écran couleur est un gros désavantage vis-à-vis de ses concurrentes, et cela risque à long terme de la rendre très rapidement obsolète par rapport à ses concurrentes. Mais comme souvent, l'avenir nous le dira. Alors, pas de jugement trop hâtif!

J.M. DESTROY



- DIMENSIONS (MM):	90X148X32
- POIDS:	300 G
- PRIX:	590 FRANCS
- MICROPROCESSEUR:	C.MOS 8 BITS
- TAILLE DE L'ÉCRAN:	48 MM
- RÉSOLUTION:	144X160
- MÉMOIRE VIVE:	16 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	NC
- PALETTE:	NUANCE DE GRIS
- COULEURS AFFICHABLES:	NOIR ET BLANC
- SON:	STÉRÉO
- AUTONOMIE:	8 HEURES

LA GAMEGEAR

- DIMENSIONS (MM) :	103X210X38
- POIDS:	570 G
- PRIX:	21000 YENS
- MICROPROCESSEUR:	8 BITS (3,58 MHZ)
- TAILLE DE L'ÉCRAN:	81 MM ENVIRON
- RÉSOLUTION:	160X146
- MÉMOIRE VIVE:	8 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	16 KO
- PALETTE:	4096
- COULEURS AFFICHABLES:	32
- SON:	STÉRÉO
- AUTONOMIE:	3 HEURES

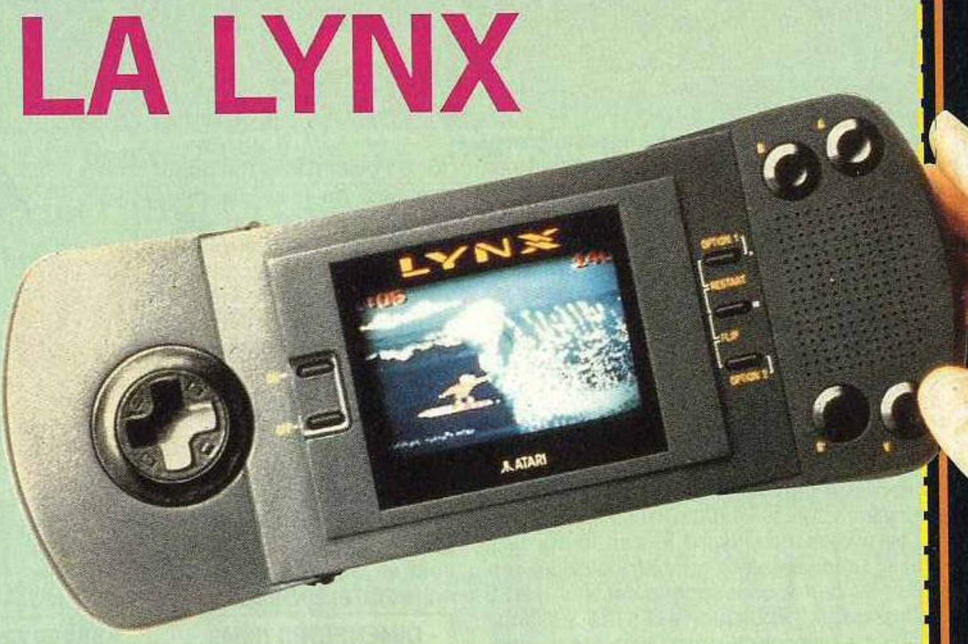
Annoncée le 7 juin 1990 au cours du Tokyo Toy Fair, la Gamegear est la dernière née des usines Sega. Basée autour d'un processeur 8-bits, elle devrait voir le jour au Japon au mois de septembre 1990. Avec un écran couleur, elle s'affichera donc dès sa mise en vente comme l'une des principales concurrentes de la Lynx d'Atari et de la nouvelle console portable de NEC. Cependant, et contrairement à la console portable NEC, la Gamegear ne devrait pas être compatible avec une console Sega existante, ni d'ailleurs avec la Sega Master System, ni même avec la Mégadrive 16-bits. Ce qui n'a rien d'étonnant étant donné la taille impressionnante des cartouches dédiées à ces deux dernières machines. Une des principales caractéristiques de la Gamegear sera, tout comme la PC Engine portable, la possibilité de lui connecter un tuner, malheureusement encore aux normes NTSC, ce qui fera d'elle un véritable petit téléviseur couleur. Dès sa commercialisation, trois jeux seront disponibles: Super Monaco Grand Prix, une course de voiture adaptée du jeu d'arcade du même nom, Pengo, une conversion d'arcade où vous dirigez un petit pingouin dans un labyrinthe formé de blocs de glace, et Comrus, un jeu qui nous est encore inconnu. De plus, sept jeux sont en préparation chez Sega (itself) (NDLR: himself, un peu de respect) ainsi que cinq autres développés par des sociétés dont nous ne connaissons pas encore le nom (mais nos espions sont aux aguets). Ces softs devraient permettre à la Gamegear, pour peu qu'elle soit commercialisée en France à un prix raisonnable, de bien se situer sur le marché en pleine croissance des consoles portables.



LA LYNX

Vendue à plus de 100 000 exemplaires à l'heure actuelle dont 70 000 le premier mois de sa sortie aux Etats-Unis, la Lynx se réserve un bel avenir et cela pour plusieurs raisons. Le prix des softs d'abord, 250 francs environ, n'est pas excessivement élevé comparé à ceux que l'on connaît sur les consoles 16-bits (NEC et Megadrive). La qualité technique de ces cartouches étant tout à fait remarquable, les acheteurs ne peuvent être déçus. Des boîtes de plus en plus nombreuses telles Hewson avec l'adaptation de Nebulus, Logotron, qui prévoit celle de Starray, un jeu programmé à l'origine par Steve Bak – dont la réputation n'est plus à faire – sous le nom de Son of Defender, Domark qui devrait réaliser Cyberball, un jeu de football américain futuriste testé sur ST et Amiga dans ce numéro de Joystick, ainsi que le célébrissime Hard Drivin', la course de voiture en 3D faces pleines, signent des contrats de développement avec Atari. Enfin, la possibilité de connecter jusqu'à huit Lynx permet une convivialité encore accrue. Bien que vendue à un prix encore assez élevé, et bien que le nombre de softs disponibles (cinq en France à l'heure où ces lignes sont écrites) soit limité, la Lynx devrait faire un tabac dès la rentrée tant ses capacités sont stupéfiantes.

J.M. DESTROY.



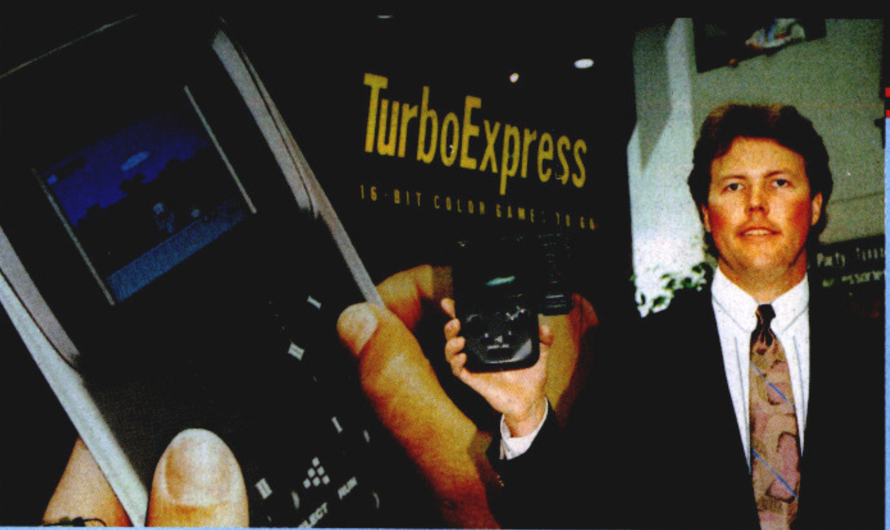
- DIMENSIONS (MM):	270X105X40	- MÉMOIRE ÉCRAN:	NC
- POIDS:	680 G	- PALETTE:	4096
- PRIX:	1790 FRANCS	- COULEURS AFFICHABLES:	16
- MICROPROCESSEUR:	65C02	- SON:	4 VOIE MONO
- TAILLE DE L'ÉCRAN:	86,34 MM	- AUTONOMIE:	3 HEURES
- RÉSOLUTION:	160X102		
- MÉMOIRE VIVE:	64 KO		

LA MEGADRIVE

On en parle, on en parle, et on en parle encore, de la Megadrive. Il est vrai que c'est un bien bel objet. C'est Virgin qui en assurera la distribution dès le mois de septembre au prix de 1890 francs avec un jeu. Bien qu'à l'heure actuelle il n'y ait qu'une trentaine de titres disponibles, les nouveautés affluent au rythme de trois ou quatre par mois. Le fait que la Megadrive distribuée par Virgin ne soit ni compatible avec la Megadrive vendue au Japon, ni avec la Genesis (nom donné à la Megadrive aux States), risque de ralentir très sérieusement le nombre des nouveautés. Cela dit, on aura peut-être la chance de voir des jeux traduits, ce qui est loin d'être le cas actuellement sur les machines 16-bits en provenance du Japon. Ce qui frappe le plus en jouant avec la Megadrive, ce sont ses exceptionnelles caractéristiques techniques tant au niveau sonore (pas moins de dix voies) qu'au niveau graphique. Mais ce n'est pas tout... En effet, une foule d'extensions en tous genres sont prévues pour cette console; parmi celles-ci notons la commercialisation prochaine au Japon d'un CD-Rom concurrençant directement celui de la PC Engine, un modem – bientôt disponible aux USA sous le nom de Telegenesis – permettant de jouer à plusieurs à distance, ainsi que toute une flopée de joysticks aussi sophistiqués que superflus par leurs gadgets divers. Au vu de ses caractéristiques, de son prix encore abordable (comparé à la Neo-Geo), et de ses périphériques à venir, la Megadrive devrait se vendre comme des petits pains en France.

- DIMENSIONS (MM):	280X210X70
- PRIX:	1890 FRANCS
- MICROPROCESSEUR:	68000 (7,6 MHZ), Z80 (3,5 MHZ)
- RÉSOLUTION:	320X244
- MÉMOIRE VIVE:	74 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	64 KO
- NBR DE SPRITES:	NC
- PALETTE:	512
- COULEURS AFFICHABLES:	NC
- SON:	10 VOIES, 8 OCTAVES STÉRÉO





LA TURBOEXPRESS

La bruit courait, la rumeur se répandait et pourtant le doute subsistait tant la nouvelle semblait incroyable... Mais nous, nous l'avons vue... La PC Engine portable a en effet été présentée au dernier Consumer Electronic Show aux Etats-Unis. La TurboExpress tel est son nom. Entièrement compatible avec la PC Engine Core Grafx, elle bénéficiera de toute sa logithèque qui, rappelons-le, comporte environ cent cinquante titres. La NEC Portable se révèle être l'une des grandes consoles portables de l'année 1991, tant ses caractéristiques techniques lui permettent de viser haut (voir tableau). En plus d'une excellente console ludique, la PC Engine portable pourra également servir de mini-téléviseur en lui connectant un tuner malheureusement encore aux normes japonaises, américaines NTSC (Never The Same Colors, disent les mauvaises langues). Avec la Lynx, la Gamegear, la Gameboy, l'annonce d'une nouvelle console Nintendo portable, l'avenir de la miniaturisation ludique s'annonce d'une bien belle façon. Une chose est certaine, 1991 sera une année chaude en matière de console portable.

J.M. DESTROY

- DIMENSIONS (MM) :	175X105X43
- POIDS:	500 G
- PRIX:	NON DISPONIBLE
- MICROPROCESSEUR:	65C02 (7,6 MHZ)
- TAILLE DE L'ÉCRAN:	66 MM
- RÉSOLUTION:	NC
- MÉMOIRE VIVE:	8 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	64 KO
- PALETTE:	512
- COULEURS AFFICHABLES:	256
- SON:	STÉRÉO
- AUTONOMIE:	3 HEURES

VCS 2600



- DIMENSIONS (MM):	345X85X230
- PRIX:	390 FRANCS
- MICROPROCESSEUR:	6507 (1,19 MHZ)
- RÉSOLUTION:	160X192
- MÉMOIRE VIVE:	128 OCTETS (?)
- MÉMOIRE ÉCRAN:	INCLUSE DANS LA RAM
- NOMBRE DE SPRITES:	2
- PALETTE:	128
- COULEURS AFFICHABLES:	1 PAR CARACTÈRE
- SON:	2 VOIES

Lorsque Atari nous gratifia en 1979 de cette console de jeux, personne n'imaginait le succès phénoménal qu'elle allait remporter. Débarquée en France en 1981, elle s'y établit fort bien et y demeura jusqu'à maintenant. Dépassée et même surpassée aujourd'hui, elle reste ce qui se fait de moins cher dans le domaine et on la trouve partout en grandes surfaces au rayon jouets. Cet ancêtre rescapé des combats meurtriers qui en ces années-là firent disparaître les consoles de jeu de la surface du monde micro peut se vanter d'avoir su resister et d'être le seul bastion américain encore debout. Bien que les jeux disponibles ne coûtent qu'entre 90 et 140 francs, leur qualité ne justifie pas leur prix. Les gros carrés de couleur se déplaçant en saccadé ne me permettent pas d'appeler ceci un jeu! Les «nouveautés», poussièreuses à souhait, n'ont de nouveau que leur apparition en France, leur sortie américaine remontant souvent à 6 ans en arrière! Les manettes Atari, très robustes, sont les seules à sauver le lot. Sortie vidéo par la prise antenne en Sécam, des couleurs qui bavent tellement qu'on en nettoyerait l'écran de peur que ça le salisse. Pourtant certains continuent à l'acheter et 10 jeux nouveaux sortent en moyenne chaque année. Il existe même un trackball! La VCS 7800, apparue un peu plus tard pour remplacer la 2600, n'arrivera en Europe qu'à la fin de l'année...

YVAN ELBAZ

SEGA M.S.



Quand un des rois des jeux d'arcade décide de sortir une console, il se sert de son expérience déjà acquise dans ce domaine. C'est ainsi que la SMS – Sega Master System – fut conçue à partir de la technologie employée pour Spy Hunter, un des premiers jeux d'arcade Sega. Sortie au Japon en 1986, elle a rapidement été exportée et elle est arrivée chez nous en 1987. La console que nous connaissons est tout droit dérivée de son homologue américano-japonais avec qui elle garde une parfaite compatibilité. Elle dispose d'une centaine de cartouches de styles assez variés (jeux de rôle-aventure, sports, combats, simulations, jeux de société... sans oublier ceux spécifiques aux lunettes 3D et au pistolet). Les nouvelles cartes et cartouches sont mises en vente à peu près simultanément partout dans le monde. Parmi les périphériques, on trouve des lunettes qui permettent de voir en trois dimensions; le pistolet Light Phaser et les manettes Control Stick, bonne prise en main; Handle Controller, de type manche à balai et SG Commander, qui remplace les manettes fournies d'origine avec un autofire en plus. Quant au port externe situé sous la console, il reste jusqu'à présent inutilisé. On parle d'un lecteur de disquettes mais son intêret serait limité pour des questions de prix et aussi de piratage. Le prix des cartouches tourne autour de 150 à 350 francs, les cartes étant moins chères car de moindre capacité. Il n'y a pas grand chose à lui reprocher, si ce n'est une qualité de jeu assez inégale et le fait que, lorsque de nombreux sprites apparaissent à l'écran, les caractères peuvent se mettre à clignoter. Mais c'est rare. Elle n'est pas toujours utilisée au maximum de ses capacités. Les jeux sportifs sont les plus nombreux, tout comme ceux de combat et d'arts martiaux. Elle dispose d'une sortie pour prise Péritel avec signal en RVB.

YVAN ELBAZ

- DIMENSIONS (MM) :	390X 60X90
- PRIX :	749 FRANCS
- MICROPROCESSEUR :	Z80A
- RÉSOLUTION :	256X192
- MÉMOIRE VIVE :	8 KO (PLUS 16 DE ROM)
- MÉMOIRE ÉCRAN :	16 KO
- NOMBRE DE SPRITES :	64
- PALETTE :	64
- COULEURS AFFICHABLES :	16 PAR CARACTÈRE
- SON :	3 VOIES, 4 OCTAVES

LA SUPER GRAFX

Dernière née des usines NEC, la Super Grafx est appelée à supplanter peu à peu notre bonne vieille PC Engine qui commence à prendre de l'âge. A l'heure actuelle, il est assez difficile de mesurer l'impact de cette console sur le marché puisqu'aucun chiffre officiel ne nous a été communiqué. Cependant, il est clair que ce nouvel outil ludique s'annonce comme LA machine à jouer. Proposé par Sodipeng au prix de 2490 francs, la Super Grafx dispose d'une logithèque déjà importante car entièrement compatible avec sa petite sœur, la PC Engine. Elle dispose donc de toutes ses qualités en matière de jeux. Cependant, et sans doute à cause du succès remportée par cette dernière, les jeux spécialement commercialisés pour la Super Grafx ne sont pas très nombreux. Seuls deux titres sont actuellement disponibles: Battle Ace -un mélange de Galaxy Force et d'After Burner, (voir test complet dans Joystick numéro 2) et Granzort, un jeu de plateformes (testé dans notre numéro précédent). Mais tout devrait s'arranger dans la mesure où Ghosts'n'Gouls, The Strider et Galaxy Force II sont en cours de programmation. L'une des grandes forces de cette console, dans un avenir que nous espérons pas trop lointain, sera sans aucun doute cet incroyable «joystick» nommé Power Console. Disponible au Japon dès le mois de novembre prochain, cette extension comportera un véritable volant du type navette spatiale, une boîte de vitesse utilisée par certains jeux, des simulations de course par exemple, quatre ports joystick pour jouer à plusieurs, des boutons auto-fire pour les fêlés des jeux de tir, une montre pour vous rappeler sans doute qu'il serait temps d'arrêter de jouer et de vous mettre au travail, et une calculatrice pour savoir ce qu'il vous reste sur votre compte en banque une fois que vous aurez dépensé la pincée de yens nécessaire pour l'acquisition du Power Console. Jusqu'à maintenant, il n'était pas possible de connecter la SG au CD-Rom; nous savions qu'une interface allait bientôt voir le jour, mais aucune date n'avait été avancée. C'est chose faite, l'interface de connexion est maintenant disponible pour un prix avoisinant les 450 francs. Par ses qualités graphiques et sonores et pour un prix somme toute encore raisonnable au vu de ses capacités, la Super Grafx sera très certainement l'une des consoles à succès du prochain Noël et par extension la vedette de l'année 1991. Merci NEC...

J.M. DESTROY



- DIMENSIONS (MM) :	302X205X70
- PRIX:	2490 FRANCS
- MICROPROCESSEUR:	65C02
- RÉSOLUTION:	320X224
- MÉMOIRE VIVE:	32 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	128 KO
- NBR DE SPRITES:	128
- PALETTE:	NC
- COULEURS AFFICHABLES:	NC
- SON:	6 VOIES, 8 OCTAVES STÉRÉO

NINTENDO E.S.

La NES – Nintendo Entertainment System – est depuis longtemps reine en son pays, le Japon. Depuis sa sortie en 1984, elle a aussi envahi l'Amérique et elle est en train de faire de même en Europe depuis son apparition en 1987. Une soixantaine de cartouches dans les genres les plus divers (aventure, action, sport... avec des jeux spécifiques pour le robot et le pistolet) sont disponibles. En Amérique et au Japon, le chiffre monte à quelques centaines! Hélas, celles-ci ne sont pas importées car Nintendo opère une sélection très restreinte pour l'Europe en se basant uniquement sur des valeurs sûres. Résultat, des importateurs parallèles proposent la cartouche Wu-Ho, un adaptateur qui permet de se servir de cartouches japonaises sur la NES française. Pourquoi est-il nécessaire? Tout simplement parce que les cartouches japonaises sont deux fois moins volumineuses que les nôtres et qu'elles n'ont pas le même port. Du côté des périphériques, il y a R.O.B. le robot, le pistolet Zapper, les manettes NES Advantage de type arcade et NES Max, très ergonomique. Acclaim propose aussi le Remote Controller, une manette infrarouge, Bandaï le Family Fun Fitness, un tapis d'aérobic, et Mattel proposera bientôt le Power Glove, un gant manette de jeu. Elle dispose aussi d'un port spécial pour divers périphériques situé sous la console et qui reste pour l'instant inutilisé. C'est une console abordable et intéressante à condition d'être un néophyte dans le monde des jeux micro. En effet ses performances sont suffisantes pour un jeune joueur mais elles sont loin de répondre aux attentes des blasés des jeux micro. Ses deux plus grands défauts sont le prix des cartouches qui oscille entre 200 et 390 francs, et le fait que peu de nouveautés correspondant à la demande des joueurs soient disponibles en France. C'est aussi la seule console, à l'heure actuelle, dont l'image sorte encore en vidéo composite Secam et non en RVB bien qu'utilisant la prise Péritel. C'est ce qui explique sa faible qualité d'image, les couleurs qui bavent notamment.

YVAN ELBAZ

- DIMENSIONS (MM):	255X90X200
- PRIX:	690 FRANCS
- MICROPROCESSEUR:	PP2A03 (6502 MODIFIÉ À 1,9 MHZ)
- RÉSOLUTION:	256X240
- MÉMOIRE VIVE:	2 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	32 KO
- NOMBRE DE SPRITES:	64
- PALETTE:	52
- COULEURS AFFICHABLES:	4 PAR CARACTÈRE
- SON:	3 VOIES, 4 OCTAVES

LA PC ENGINE



Avec la PC Engine, NEC, premier fabriquant de composants électroniques du monde, est entré de plain pied dans le monde de la console, et de quelle manière! Avec plus de deux millions d'unités vendues depuis sa sortie en 1987, et cela rien qu'au Japon, la PC Engine est à l'heure actuelle la console la plus prolifique en matière de softs. Pas moins d'une dizaine de titres sortent chaque mois en ce moment. Sa logithèque est vaste, environ 150 titres, et variée puisque l'on retrouve aussi bien des hits d'arcade: Powerdrift, Chase HQ, Space Harrier, etc... que des jeux de rôle, malheureusement encore en japonais: The Ancient Ys Vanished, Neutopia, Death Bringer, etc... Distribué en France par Sodipeng (SOciété DIstributrice de la Pc ENGine) le prix de ses softs reste cependant encore très élevé; il se situe dans une fourchette de 350 à 500 francs. Mais le principal attrait de cette console réside dans le fait que l'on puisse lui connecter un CD-Rom. Cette extension donne aux jeux une dimension encore jamais atteinte par une console ludique, aussi bien au niveau sonore (qualité Compact Disc), qu'au niveau graphique (de vrais dessins animés en guise d'introduction au jeu), qualités due au fait que le CD-Rom peut stocker 540 Méga-octets. Cependant, il ne faut pas se méprendre: à la rentrée, cette console sera déjà vieille de trois ans, mais NEC qui a pensé à tout nous apporte un nouveau bijou: la Super Grafx, qu'il ne faut surtout pas confondre avec la Turbo Grafx-16 laquelle n'est autre que la PC Engine recarrossée pour les Etats-Unis, incompatible de plus avec la console que nous connaissons ici.

J.M DESTROY

- DIMENSIONS (MM):	135X130X35
- PRIX:	1490 FRANCS
- MICROPROCESSEUR:	65C02 (7,2 MHZ)
- RÉSOLUTION:	256X216
- MÉMOIRE VIVE:	8 KO
- MÉMOIRE ÉCRAN:	64 KO
- NBR DE SPRITES:	64
- PALETTE:	512
- COULEURS AFFICHABLES:	256
- SON:	6 VOIES, 8 OCTAVES STÉRÉO

Shoot Again

Le specialiste du jeu video : 145 rue de flandre 75019 Paris Tél: (1)40.38.02.38 V.P.C: (1)40.34.36.26

Console SNK NEO-GEO

Console : 3 850

	Vente	Rachat
Magician lord	2 000 frs	1 500 frs
Baseball star professional	2 000 frs	1 500 frs
Nam 75	2 000 frs	1 500 frs
Top player golf	2 000 frs	1 500 frs
Cyberslit	juillet	-
Ninja combat	juillet	-
Riding heros	juillet	-
Memory card	Téléphoner	
	Téléphoner	

Version proposant les jeux en anglais à l'écran

JEUX POUR GAMEBOY

Baseball	270	Penguin war	270		
Batman	270	Popeye	270		
Blodia	270	Puzzle boy	270		
Boxing	270	Puzzle road	270		
Deat beat scramb	270	Qix	270		
Dracula	270	Quarth	270		
Golf	270	Rock chase	270		
Hyper lode runner	270	Shanghaï	270		
Kakumun snack	270	Shogi	270		
Ken le survivant	270	Snoopy	270		
Maio land	270	Soccer boy	270		
Mickey mouse	270	Solar striker	270		
Motocross maniac	270	Space invaders	270	Trump boy	270
Nemesis	270	Super chinese	270	Warriors	270
Pachinko	270	Tennis	270	World bowling	270
Penguin land	270	Tetris	270		



Sega master system 749 f

NEWS :		Lord of the lord	329
Operation wolf	329	Spell caster	399
Chase H.Q.	329	Miracle warrior	399
Assault city	329	Y's	399
World games	329	Ultima IV	
R.C. grand prix	329		
Battle out run	329	Jeux de sociétés :	
		Shanghaï	269
Lunettes 3D	309	Monopoly	299
Light phaser	269	Penguin land	299
Control stick	139	Casino games	299
Speed king	159		
		Séries héros :	
Action :		Fantazy zone	99
Teddy boy	99	Fantazy zone II	299
Ghost house	199	Fantazy zone III	269
Spy vs spy	199	Psycho fox	329
Aztec adventure	259	Wonder boy	285
Quartet	259	Wonder boy II	299
Secret command	99	Wonder boy III	329
Cyborg hunter	285	Alex kidd	285
Ghost buster	299	Alex kidd II	299
Rastan	299	Alex kidd III	285
Alien syndrome	299	Dynamite dux	329
Captain silver	299		
Rampage	299	Sports :	
Cloud master	299	Super tennis	99
Times soldier	299	Pro werstling	259
Alteres beast	329	Great golf	285
Golden axe	329	Great football	259
		World soccer	285
Arts martiaux :		Great baseball	259
My hero	199	Great basketball	285
The ninja	99	Enduro racer	99
Kung fu kidd	269	World grand prix	99
Black belt	285	Rocky	299
Shinobi	329	California games	299
Kenseiden	299	American baseball	299
Double dragon	329	American pro football	299
Vigilante	329	Basketball nightmare	299
		Tennis ace	329
Combat :		Slap shot	
F16 fighter	199	Golf mania	
Transbot	99		
Choplifter	285	Phaser et 3D :	
Action fighter	99	Ganster town	285
Power strike	269	Rescue mission	99
Global defense	99	Wanted	285
Astro warrior/Pit pot	285	Rambo III	329
Thunder blade	299	Shooting games	285
R-type	329	Zaxxon 3D	319
Space harrier	299	Maze hunter 3D	319
After burner	329	Out run 3D	319
Galaxy force	329	Poseïdon war 3D	319
Bank panic	199		
Bomber raid	299	A sortir :	
Scramble spirit	299	Alex kidd IV	Sept
		Super monaco GP	Oct
Jeux de rôles :		Shinobi II	Nov
Golvellius	329	The strider	Nov
		Spiderman	Déc

CoreGrafx et SuperGrafx

PC Eng/Core grafx 60 Hrz	1 490	Ordyne	390
PC Eng/Core grafx 60 Hrz + 2 jeux	1 790	P 47	490
PC Eng/Core grafx 50 Hrz + 2 jeux	1 990	Pac land	290
Carte club PC Engine fan	100	Paranoïa	390
		Pc kidd	390
		Power golf	390
		Power league baseball	390
Doubleur	190	Red alert	450
Tripleur	240	Rock on	390
Quintupleur	290	Psycho chaser	390
Joyspad	290	R-type I	350
Joyspad doubleur	340	R-type II	390
XE 1 pc	400	Shanghaï	390
XE 1 pro	700	Shinobi	450
Adaptateur Amstrad	240	Shubibin man	390
Alien crush	390	Side arms	390
Altered beast	390	Side arms special CD	450
Altered beast CD	450	Son son II	390
Atomic robo kidd	450	Space harrier	290
Barumba	390	Space invaders '90	390
Baseball '89	450	Splatterhouse	390
Barttle ace (SG)	390	Strange zone	390
Be ball	340	Super darius	450
Blodia	340	Super sphinx CD	450
Bloody wolf	390	Super volley ball	390
Blue blink	340	Tales of monsterpath	290
Break in	450	Tatsuko fighter	390
Bullfight	399	Tiger heli	390
Chan & chan	350	Tiger road	390
Chase H.Q.	390	Triple battle f1	450
City hunter	390	USA pro basket	390
Cyber core	440	Valis II	450
Cyber cross	390	Victory run	390
Digital champ	450	Vigilante	290
Death bringer CD	450	Wataru	340
Deep blue	390	Wonder boy II	340
Don do ko don	390	Wonder boy III CD	450
Doraëmon	390	Wonder momo	290
Dragon spirit	290	World court tennis	340
Drop rock	340	World stadium baseball	390
Drunken master	340	Yaksa	390
Dungeon explorer	390		
Energy	390	News à venir :	
F1 dream	390	Valis III	NC
F1 pilot	340	Super star soldier	NC
Fantazy zone	390	Last armagon	NC
Fighting street	450	Rastan saga II (Nastar)	NC
Final lap	450	Ninja spirit	NC
Final zone II CD	450	Operation wolf	NC
Fire power werstling	390	Lode runner	NC
Formation armed	390	Xevious	NC
Formation soccer	390	World beach volley	NC
Galaga 88	390	Rabio lepus special	NC
Ghousts'n ghosts (SG)	N.C	Klax	NC
Golden axe CD	450	1941	NC
Grand zork (SG)	390	After burner	NC
Gunbed	390	After burner II (SG)	NC
Heavy unit	390	Forgotten world (SG)	NC
Honey in the sky	390		
King of casino	340		
Knight rider	450		
Legendery axe	390		
Maniac pro werstling	390		
Mr heli	450		
Moto bike	490		
Moto roader	390		
Naxat open	390		
Nectaris	390		
Neutopia	390		
New zealand stories	390	SUPER GRAFX 60 hrz	2 490
Ninja warriors	390	SUPER GRAFX 50 Hrz	3 450

Megadrive 16 bit 1790 f

Megadive 60 hrz + 1 jeu + 2 eme manette	1790	Sokoban	375
		Space harrier II	375
		Super hang on	375
Joyspad autofire	290	Super master golf	375
XE 1 sg	390	Super real basket	375
		Super shinobi	375
After burner II	375	Super thunder blade	375
Air diver	375	Tastujin	375
Alex kidd	290	Tetris	375
Altered beast	375	Thunder force II	375
Assault suit leynos	375	Thunder force III	375
Curse	375	World cup soccer	375
Darwin 4081	375	Wip rush	375
DJ boy	375	Zoom	375
Final blown	375		
Forgotten world	375	News a paraitre :	
Ghouls'n ghost	375	Super Monaco GP	380
Golden axe	375	Batman	380
Herzog swei	375	Hard driving	380
Majhong cop	290	The strider	380
New zealand story	375	E-swat	NC
North ken	350	The real Ghostbuster	NC
Osmatujin	290	Power dift	NC
Queen of the peacko	375	Turbo out run	NC
Rambo III	375	Moon walker	NC

Console Lynx : 1 490 frs

Lynx + cable + alimentation + California games	1 490	Electrocp	290
		Gate of zondocon	290
Blue lighting	290	Gauntlet	390
California games	290	Rampage	390
Chip challenge	290	A venir : Hard driving	NC

Pour NINTENDO

News francaise:		News Import :	
Air wolf	365	Boulder dash	395
Castlevania	365	Contrat II	395
Castelvania II	365	Dead fox	395
Double dribble	365	Double dragon II	395
Dragon ball	365	Goal !!!	395
Fighting golf	365	Ninja cop saïzo	395
Life force	365	Ninja ryukender II	395
Metal gear	365	The lord of king	395
Robo warrior	365		
Rygar	365	Super news version francaise :	
Salomon's key	365		
Track & field	365	Galatic crusad	360
Zelda	395	Metal fighter	360
zelda II	395	Silent assault	360
		Robo demons	360

Attention les consoles SNK, Nec et Megadrive sont des versions 60 Hrz compatibles sur tous les moniteurs et toutes les télés munies d' un canal auxiliaire (AU.,AV,) La PC Engine 50 hrz est compatible sur 100% des télés.

RENSEIGNEMENTS Tél : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.. MATERIEL :..............................

PRENOM.. ....

ADRESSE... ....

.... Montant...................................

.... Frais de port............................

TELEPHONE...................................... Montant total...........................

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris

Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (pour les frais de port téléphoner) ☐

Réglement par contre remboursement (pour les frais de port téléphoner) ☐



Nous n'en pouvons plus! La rédaction est submergée de lettres, de coups de téléphone, assiégée par les questions en tous genres concernant ces deux machines. Les plus courantes peuvent se résumer en quelques mots. Je dispose de tant, mon téléviseur est Pal-Secam, que me conseillez-vous? Qui dois-je écouter? Le fils de ma gardienne d'immeuble qui vient d'acheter la PC Engine ou bien mon copain de classe qui certifie que la Megadrive est largement supérieure... C'est ce à quoi nous allons essayer de répondre dans ces colonnes et le plus objectivement possible, foi de journaliste.

Pour se forger une opinion, il faut que les choses soient claires, nettes et précises. Premièrement, la Megadrive n'est pas encore diffusée officiellement en France, elle ne le sera qu'au mois de septembre et par Virgin France, alors que la PC Engine est déjà en vente depuis le mois de janvier. Une commercialisation plus ancienne donc pour NEC ne peut qu'assurer une meilleure diffusion du produit, et de ses à-côtés (logiciels, périphériques, etc...), les rouages de la vente étant déjà bien huilés. Premier avantage, pour la PC Engine. Deuxièmement, et ce malgré une importation massive de la console Megadrive sur le marché parallèle, on constate que le nombre de nouveautés, sur cette machine, est bien moins important que sur la console NEC. Deuxième avantage pour cette dernière. Ce dernier point ne devrait d'ailleurs aller qu'en s'accentuant car les cartouches vendues sur la console Megadrive au Japon ne seront pas compatibles avec celles vendues en France. Il faudrait donc, semble-t-il (car Virgin nous promet une adaptation rapide des cartouches aux normes françaises) attendre quelques semaines avant que les derniers titres japonais arrivent sur nos consoles françaises: troisième avantage pour la PC Engine. En revanche, cette commercialisation officielle de la Megadrive n'aura certainement pas que des inconvénients. Le service après-vente sera assurément meilleur qu'il ne l'est à l'heure actuelle. De plus, nous savons que les jeux d'aventure sur PC Engine sont pratiquement tous injouables pour tous ceux, la majorité, qui ne connaissent pas le japonais. Grâce à Virgin, ces derniers seront traduits en français (peut être!), et au moins en anglais ce qui permettra à un peu plus de gens (mais toujours pas tous) de savourer pleinement les superbes jeux d'aventure sévissant sur Megadrive. Et là je pense plus particulièrement à Vermillon, un jeu excellent mais malheureusement encore exclusivement en japonais. Là, où la console NEC se fait complètement larguer, c'est au niveau des caractéristiques techniques qui tournent très largement à l'avantage de la console Sega. Un son éminemment supérieur, un graphisme et un nombre de couleurs affichables simultanément également supérieurs à ceux de la PC Engine, ne font qu'accentuer l'esthétique intrinsèque d'un jeu sur Megadrive. A une réalisation supérieure dans les qualités esthétiques des jeux, la NEC répond par une plus vaste logithèque, 150 titres contre une trentaine pour la Megadrive. Un choix, une sélection donc plus variés, pour les consommateurs exigeants que vous êtes. La possibilité de connecter cinq joysticks à la PC Engine (contre deux seulement à la Megadrive) ainsi que l'existence d'un CD-Rom -bien qu'il soit de plus en plus question de sa sortie sur Megadrive- ne tournent également pas en défaveur de cette dernière. Pour un prix somme toute assez similaire -1890 francs avec un jeu pour la console Sega, contre 1490 francs sans jeu pour la console NEC-, le choix est cependant assez ardu car il faut trancher entre l'incroyable beauté des jeux Megadrive et l'efficacité des jeux de la PC Engine. A vous de choisir entre une qualité un peu meilleure et une quantité un peu plus importante...

J.M. DESTROY

NEC PC ENGINE vs SEGA MEGADRIVE



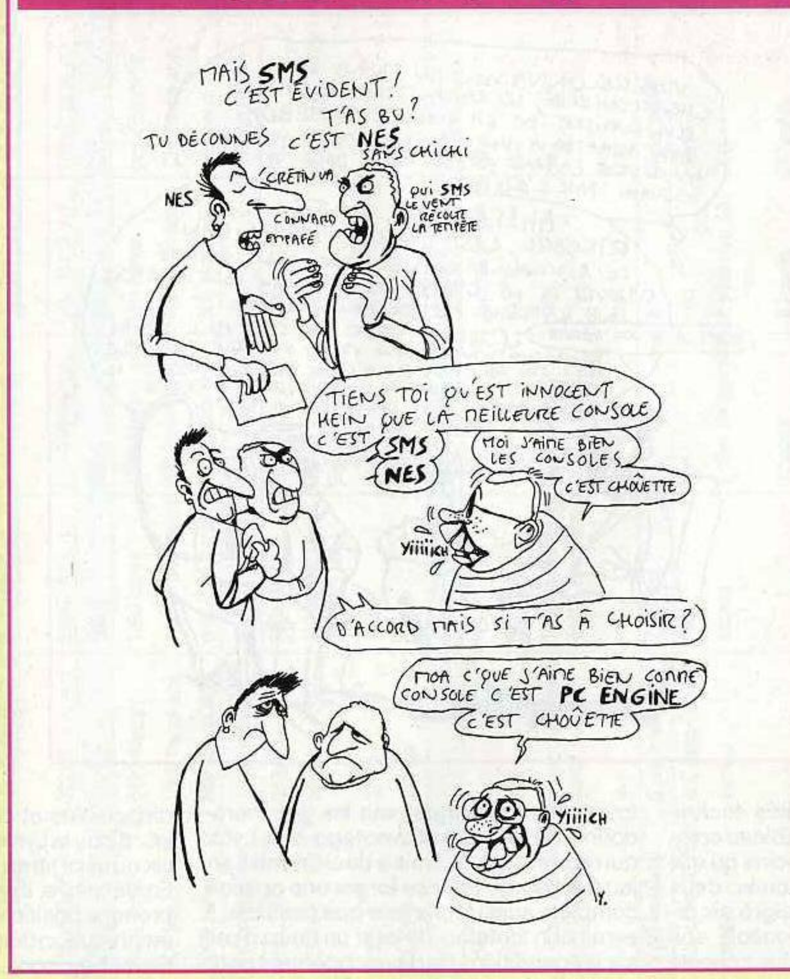
LES INTERNATIONAUX DE LA CONSOLE

Des deux côtés les adversaires se préparent, chacun fourbit ses armes, un coup de pistolet lumineux et c'est parti! Le match entre les Z80 a débuté. Equipées toutes deux de ce microprocesseur ancestral, la NES est la seule à pouvoir s'enorgueillir d'en posséder deux. Côté résolution, c'est encore elle qui l'emporte avec 256 par 240 contre 256 par 192 pour la SMS. Mais Sega prend sa revanche en affichant 64 couleurs, alors que son aînée n'en affiche que 52. Le son n'est pas oublié: trois voix sur quatre octaves pour la SMS. La NES en a autant, mais a moins de formes d'ondes, le rendu des sons s'en trouve amoindri. La mémoire disponible est importante sur la SMS: 16 Ko contre 2 seulement sur la NES. Le calcul est vite fait. Autre avantage de taille, la SMS peut afficher jusqu'à 256 sprites de 8 fois 8 pixels (la taille d'un caractère), alors que la NES est limitée à 64 sprites, mais ceux-ci peuvent aller jusqu'à 16 fois 16 pixels, quatre fois plus grands, ce qui évite de jongler comme sur SMS en mettant 4 petits sprites pour en faire un grand. Le point décisif est marqué par Sega: sa console sort en RVB avec une qualité d'image parfaite alors que Nintendo se contente de sortir en vidéo composite Sécam, ce qui suppose une qualité dégradée avec des couleurs qui bavent. La taille des cartouches va de 32 à 128 Ko pour la Nintendo, contre 32 à 256 pour la Sega.

Alors qu'à l'origine c'était à Master Games Système qu'avait été confiée la distribution de la console Sega pour la France, c'est Virgin qui l'a finalement reprise pour l'Europe. Pour la Nintendo, ce fut d'abord A.S.D qui tenta une percée, percée infructueuse vu l'ancienneté des cartouches qui accompagnait la machine. C'est Bandaï qui en reprit la distribution, publicité agressive à l'appui. En ce qui concerne la politique d'édition de cartouches, Nintendo accorde des licences à certaines sociétés soigneusement choisies qui ont alors le droit de créer un jeu pour la console (ce qui n'est pas gratuit). Une fois celui-ci achevé, il n'est commercialisé par Nintendo que s'il obtient son agrément. Nintendo lui-même ne produit que peu de jeux à l'inverse de Sega qui fait beaucoup d'adaptations de ses hits d'arcade mais rachète aussi les licences des jeux développés par sociétés concurrentes sur micros ou bornes d'arcade. Depuis peu, certaines compagnies européennes sont autorisées à développer sur la console en collaboration avec Sega qui supervise l'ensemble. Le résultat est plus varié ainsi et l'on trouve des jeux aux concepts très diversifiés. La politique commerciale a joué pour une grande part dans le succès de la NES qui avait déjà l'avantage d'être sortie avant. Nintendo a positionné d'emblée sa console comme un jouet évolué en faisant abstraction du monde de la micro, quasi inexistant pour eux en termes de parts de marché. Le grand public et l'amateur de jeux micros sont en effet deux catégories bien distinctes. Le grand public ne connaissant pas les micros n'a pas les mêmes exigences, les mêmes critères de qualité pour un soft: ce qui prime souvent pour lui, c'est la durée de jeu plus que de superbes graphismes ou un son dément. Il est évident que la Nintendo restera la console la plus vendue au monde, mais Sega comble progressivement son retard et sort bientôt officiellement sa console 16-bits. Chez Nintendo la 16-bits est prête depuis bientôt trois ans mais la société a estimé que le moment de la sortir au grand jour n'était pas encore opportun; la 8-bits continue de bien se vendre, ce qui explique cette décision... On en est pratiquement à un match nul puisque le style des jeux disponibles sur ces machines est très différent: aucun titre commun ou presque, l'esprit des jeux est bien éloigné. Il est similaire à celui des micros sur SMS et plus de style action-aventure sur NES, donc plus long, mais moins varié. Il est regrettable de devoir attendre plus de deux ans pour voir en France les hits Nintendo qui sortent actuellement à l'étranger. Sega l'a bien compris et diffuse tous ses jeux simultanément dans le monde entier. Nintendo suivra-t-il?

YVAN ELBAZ

NES vs SMS

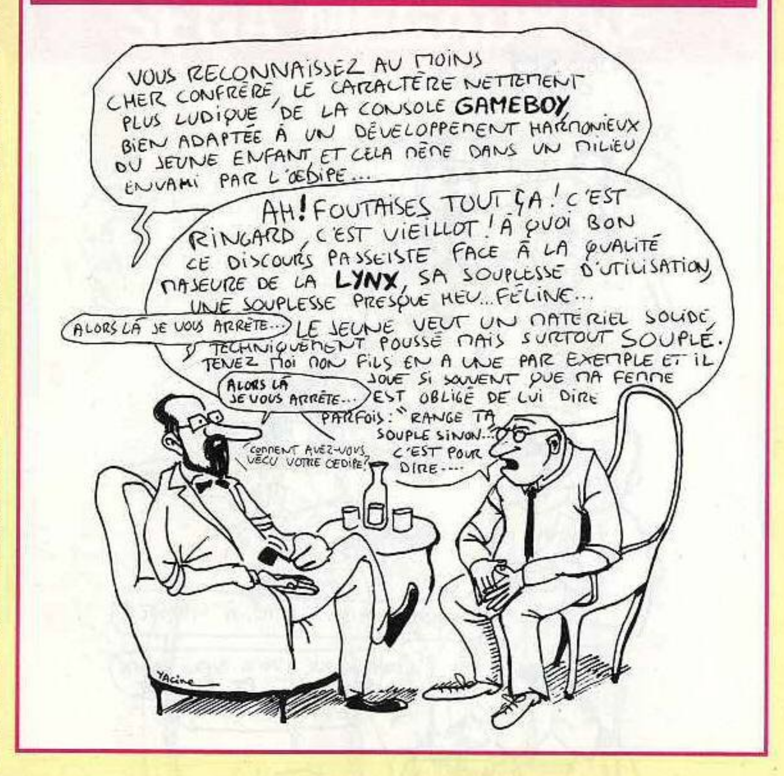


LES INTERNATIONAUX DE LA CONSOLE

Disponible depuis maintenant quelques semaines au prix de 1790 francs, la Lynx d'Atari attend de pied ferme sa principale concurrente, la Gameboy (disponible pour 590 francs dès le mois de septembre) du géant japonais du jeu, j'ai nommé Nintendo. Si ces deux consoles sont diamétralement opposées dans leur conception, il n'en demeure pas moins qu'elles sont toutes les deux les pionnières de la console de poche. Il s'avère donc nécessaire de les situer l'une par rapport à l'autre. Nous vous proposons donc un match Japon contre Etats-Unis, Gameboy contre Lynx.

Si, comme vous l'avez sans doute relevé dans l'introduction, les deux machines ne se situent pas dans le même ordre de prix, elles ne peuvent cependant être dissociées car pour l'instant – et je dis bien pour l'instant – elles sont les seules sur le marché. Contrairement à la Gameboy, la Lynx dispose d'un écran couleur rétro-éclairé, ce qui signifie que l'on peut jouer la nuit ou dans une pièce sombre. La Lynx marque donc le premier point. La Gameboy reprend du poil de la bête lorsqu'il s'agit de taille et d'ergonomie. En effet, elle est bien plus petite que la console d'Atari, ce qui est un gros avantage pour s'implanter dans le domaine de la miniaturisation ludique. Un point partout, la balle au centre! Si la Lynx est impressionnante par ses qualités techniques peu communes (voir le tableau comparatif), il n'en demeure pas moins qu'elle souffre d'un manque d'autonomie: deux heures de fonctionnement malgré six piles de type AA, pour une console soi-disant autonome, c'est peu. La console de Nintendo, elle, ne manque pas de souffle: 8 heures environ pour seulement quatre piles. Voilà qui met le plaisir à moindre prix. Deux à un: avantage Gameboy. Si sur le papier la console nipponne semble plus performante que la console américaine, il n'en va pas de même dans la réalité. En effet, bien que toutes les deux comportent une prise casque intégrée et que la Gameboy soit dotée d'un son stéréo, elle ne bénéficie cependant pas d'une capacité mémoire suffisante pour recevoir des digitalisations. La Lynx en revanche, bien que ne possédant qu'un son mono, excelle dans ce domaine. Egalité, deux partout, le match est serré. Différents gadgets tels que quatre boutons de tir ainsi que la possibilité de retournement -pratique pour les gauchers- donne de nouveau l'avantage à la Lynx qui reprend la tête: trois à deux, remise en jeu Gameboy. Pour se forger une opinion complète aussi impartiale que possible, il serait bon toutefois de jeter un coup d'œil sur les conditions de développement pour chacune de ces consoles. Si une société de soft souhaite réaliser des jeux, elle devra d'abord prouver qu'elle a les moyens financiers requis pour une promotion efficace du produit et que sa notoriété dans le domaine ludique est bien assise. Elle devra ensuite signer un contrat de confidentialité afin qu'aucun secret de fabrication ne soit divulgué. Ce n'est que lorsque toutes ces conditions seront remplies que les programmeurs pourront enfin obtenir le kit de développement qui n'est pas gratuit, loin de là! Dans le cas de Nintendo la programmation se fait sur un PC doté de custom chips. Cet environnement vaut dans les 14 000 dollars (soit environ 90 000 francs!). Du côté d'Atari le développement des jeux s'effectue sur un Amiga 2000 connecté à une Lynx. Le prix du kit de développement est vendu 8000 dollars environ (52 000 brouzoufs français, une bagatelle!). De l'avis des boîtes susceptibles de développer sur ces deux consoles de poche, il est certain que la programmation d'un jeu sur Lynx est bien plus intéressante pour le programmeur, et cela pour tout un tas de raisons. La couleur d'abord, mais aussi de meilleures capacités sonores, la possibilité d'intégrer de la musique digitalisée, une infinité de sprites affichables simultanément, des fonctions de zoom en hard, etc... Ce qui bien évidemment contribue le plus souvent à donner un résultat exceptionnel (voir le test dans Joystick numéro 3). Quatre à trois, le suspense est insoutenable. Si l'avenir s'annonce rose pour la Lynx, la Gameboy vit bel et bien au présent. Aux Etats-Unis et au Japon, plus d'une trentaine de titres sont d'ores en déjà disponibles et ce n'est qu'un début. Aujourd'hui, la Lynx rit jaune avec seulement six ou sept titres disponibles. Egalisation. En définitive, il est encore un peu tôt pour prendre position. La Lynx a un avantage technique indéniable mais les jeux sur Gameboy sont tellement attractifs qu'il est difficile de trancher. Le choix final, ce sera à vous et à votre bourse de le faire. Mais n'oublions pas cependant que la Lynx coûte trois fois plus cher que sa concurrente, un point qui a également son importance. Privilégier la technique à l'ergonomie, la jouabilité à la beauté: à vous de voir...

GAMEBOY vs LYNX



	PC ENGINE (NEC)	SUPER GRAFX (NEC)	MEGADRIVE (SEGA)	LYNX (ATARI)	GAMEBOY (NINTENDO)	GAMEGEAR (SEGA)	TURBO EXPRESS (NEC)	VCS 2600 (ATARI)	MASTER SYSTEM (SEGA)	N.E.S. (NINTENDO)	NEO GEO (SNK)
Dimensions:	135x130x35 mm	302x250x70 mm	280x210x70 mm	270x105x40 mm	90x148x32 mm	103x210x38 mm	175x105x43 mm	345x85x230 mm	390x60x90 mm	255x90x200 mm	
Poids:	400 g	1100 g	800 g	680 g	300 g	570 g	500 g	1,30 Kg	400 g		
Prix en France:	1490 francs	2490 francs	1890 francs	1790 francs	590 francs	pas disponible	non disponible	390 francs	749 francs	690 francs	3990 francs
Prix au Japon:	600 francs	1500 francs env.	environ 500 francs	800 francs environ	400 francs env.	750 francs env.	non disponible	non disponible	NC	NC	2500 francs
Prix aux USA:	1200 francs	Non distribuée	env. 1100 francs	1100 francs env.	300 francs env.	pas disponible	1400 francs env.	NC	NC	450 francs environ	NC
Taille de l'écran:	TV ou moniteur	TV ou moniteur	télé ou moniteur	86,34 mm	48 mm	environ 8 cm	6,6 cm	télévision	TV ou moniteur	téléviseur	TV ou moniteur
Résolution:	256x216	320x224	320x244	160x102	144x160	NC	NC	160x192	256x192	256x240	NC
Microprocesseur:	65C02 (7,2 Mhz)	65C02	68000 (7,6 Mhz), Z80 (3,5 Mhz)	65C02 + coproces. Susy et Mickey	CMos 8 bits	8 bits (3,58 Mhz)	65C02 (7,16 Mhz)	6507 (1,19 Mhz)	Z80A (3,6 Mhz)	RP2AO3 (6502 modifié à 1,9 Mhz)	68000 + Z80
Mémoire vive:	8 Ko	32 Ko	74 Ko	64 Ko	16 Ko	8 Ko	8 Ko	128 octets	8 Ko + 16 de ROM	2 Ko	NC
Mémoire vidéo:	64 Ko	128 Ko	64 Ko	NC	NC	16 Ko	64 Ko	inclue dans RAM	16 Ko	32 Ko	1 Mo
Palette:	512		512	4096	LCD Noir et blanc	4096	512	128	64	52	65536
Couleurs affichables:	256		NC	16	nuance de gris	32	256	1 par caractère	16 par caractère	4 par caractère	4096
Nbr de sprites:	64	128	NC	illimité	NC	NC	64	2 de taille variable	64	64	380
Son:	6 voies, 8 octaves dont 1 voie FM	6 voies, 8 octaves dont 1 voie FM	10 voies,8 octaves dont 1 voie FM	32 bits 4 voies	NC	NC	6 voies sur 8 octaves	2 voies	3 voies, 4 octaves	3 voies	numérique, 13 voies
Stéréo (oui/non):	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	non	non	non	oui
Nbr connexions joueurs:	5 par interface	5 par interface	2 joueurs	8	8	8 par câble	2	2	2	2	2
Sauvegarde (oui/non):	oui, avec CD Rom	oui, avec CD Rom	non	non	non	non	non	non	oui	oui	oui
Nombres de piles ou secteur:	secteur	secteur	secteur	6 piles de type AA	4 piles type AA	NC	NC	secteur	secteur	secteur	secteur
Autonomie:	-	-	-	3 heures	8 heures	3 heures	3 heures	-	-	-	-
Capacité cartouches:	512 Ko	1 Mo	512 Ko	1 Mo	NC	NC	512 Ko	2 à 16 Ko	de 32 à 256 Ko	de 32 à 128 Ko	41,25 Mo
Logithèque:	environ 150 titres	2 titres	environ 30 titres	5 jeux	30 titres	3 jeux disponibles	150 titres	200 (US), 40 (Fr)	100 jeux environ	300 (Jap), 80 (Fr)	5 jeux
Prix moyen des jeux:	environ 390 francs	environ 400 francs	environ 500 francs	250 francs	env. 200 francs	-	environ 400 francs	entre 90 et 140 F	de 150 à 350 F	de 250 à 390 F	2000 F en France
Sortie vidéo:	NTSC et RGB	NTSC et RVB	NTSC et RVB	aucune	aucune	non	NTSC avec tuner	Sécam par anten.	RVB par Péritel	Sécam par Péritel	NTSC/RVB Péritel
CD Rom (Oui/non):	oui	oui, avec interface (environ 500 F)	à venir	non	non	non	non	non	non	non	non
Sortie en france:	janvier 1990	avril 1990	officiellement: septembre 1990	avril 1990	septembre 1990	Au Japon en septembre 1990.	NC	1979	1987	1987, Japon 1984	1990, mais c'est pas tout à fait complètement officiel

FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90

PC ENGINE 93%

Si l'on est gâté par la qualité des simulations sportives sur PC Engine, on l'est beaucoup moins en revanche par la quantité, trois titres que nous rappelons pour mémoire: World Court Tennis, Super Volley-Ball et F-1 Triple Battle. Pour une machine qui a plus de deux ans d'existence, c'est peu, bien peu. Formation Soccer vient à point remplumer ce pauvre catalogue. Dans Formation Soccer, pas question d'hooliganisme avancé. Pendant toutes les parties -vous avez le choix entre deux types de matchs: amicaux ou en championnat- aucune faute ne sera sifflée faute d'arbitre. Ce point discutable étant le seul du jeu, passons maintenant à tout ce qui conforte sa place dans la catégorie des super-simulations! Chose rare, les programmeurs ont pratiquement tout prévu; ainsi il est possible de jouer seul, à deux, à trois ou encore à quatre simultanément, à condition toutefois de posséder l'interface adéquate. Une fois le nombre de joueurs déterminé, vous pourrez sélectionner la durée du match entre une et 99 minutes par mi-temps. Mais le must des musts en matière d'ergonomie de jeu, c'est la possibilité de retourner son joystick afin de privilégier une main: droitiers et gauchers auront les mêmes chances.



Une fois toutes ces sélections effectuées, et après que le célèbre «Kick Off» digitalisé eut retenti, le match peut enfin commencer. Le terrain, vu de bas en haut et de trois quart haut, défile selon un scrolling multidirectionnel. La sélection des joueurs s'effectue automatiquement, c'est-à-dire que vous dirigez le joueur le plus proche de la balle; toutefois si cette sélection ne vous convient pas, il est également possible de la modifier par une simple pression sur la touche Run, ce qui entraînera le déplacement de la flèche, situant le joueur que vous dirigez sur un coéquipier. C'est bien utile pour construire un jeu collectif à base de passes. Lorsque que l'on ne connaît pas bien Formation Soccer, il est assez difficile de maîtriser le contrôle et la direction de la balle, tant au niveau des dribbles qu'au niveau des tirs car la quantité de commandes est impressionnante. Cependant, au bout d'une ou deux heures d'entraînement, ce jeu se révèle très maniable et les coups les plus spectaculaires semblent n'être qu'un jeu d'enfant. A vous les passes, les tirs avec effet, les tirs à ras de terre, les têtes, les retournés (oui, c'est possible, encore mieux qu'à la Hassen Céhaiffe!) et les reprises de volée, bref toute la panoplie du parfait footballeur. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une séance de penalties viendra départager les deux équipes. Comme pour la jouabilité, le graphisme n'est pas en reste, il est même excellent; un dégradé de couleurs accentue la différence entre le gazon fraîchement tondu et celui qui est un peu plus vieux. La musique n'a pas eu droit à autant d'égards, elle ressemble à un concert de casseroles rouillées plutôt qu'à un doux son synthétique. Mis à part ces quelques points de détails, Soccer est un excellent jeu qui vous ravira pendant de longues heures. Un dernier détail qui a son importance, devant son succès au Japon, Formation Soccer est en rupture de stock mondiale. Inutile donc de vous précipiter chez les revendeurs, sachez attendre le mois de septembre, date à laquelle les boutiques devraient être renflouées.

J.M DESTROY

ÉDITEUR: HUMAN CREATIVE
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 17
SON : 13
REALISME: 18
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON



Le titre «Super Sphinx» ferait plutôt penser à un jeu de l'ancienne Egypte, eh bien pas du tout: c'est un jeu de guerre. Dans la plus pure tradition des wargames, Super Sphinx vous emmènera en effet dans des contrées lointaines à conquérir, un peu à la façon de Nectaris, un autre wargame sur PC Engine. C'est ainsi que la possibilité de prendre le commandement de l'OTAN, du Pacte de Varsovie ou de toute autre organisation connue ou inconnue vous sera offerte. Afin de conquérir ces territoires, il y en a une quarantaine environ, vous disposerez d'une formidable armée composée de divisions blindées, de troupes d'assauts, d'éclaireurs, d'avions de combats hyper sophistiqués,

bref … de tout
un ar- … senal et
d'hom- … mes hy-
per spé- … cialisés.
Le nombre … d'options
mises à vo- … tre disposi-
tion est … énorme.
Mais, eh oui, … il y a un
mais, mais … disais-je
donc, tout le … texte de Su-
per Sphinx est … en japonais.
Ce qui limite … grandement la
chose stratégi- … que et la rend
même complète- … ment inutile
pour peu que … vous soyez rétif
aux subtilités du … haïku en version
originale. Impossi- … ble donc de jouer
et même avec de la … patience je doute

que l'on puisse avancer dans le soft. Dommage car les musiques et les graphismes d'introduction aux ébats guerriers sont réellement très chouettes, mais que voulez-vous, aux yeux des Japonais, nous passons sûrement pour des barbares analphabètes. Quoi qu'il en soit, il y a là un problème... Sayonara.

J.M DESTROY

EDITEUR: SYSTEM SOFT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: ??
JAPONAIS: 20
SON : 20
PRIX : 500 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

MANIAC PRO-WRESTLING

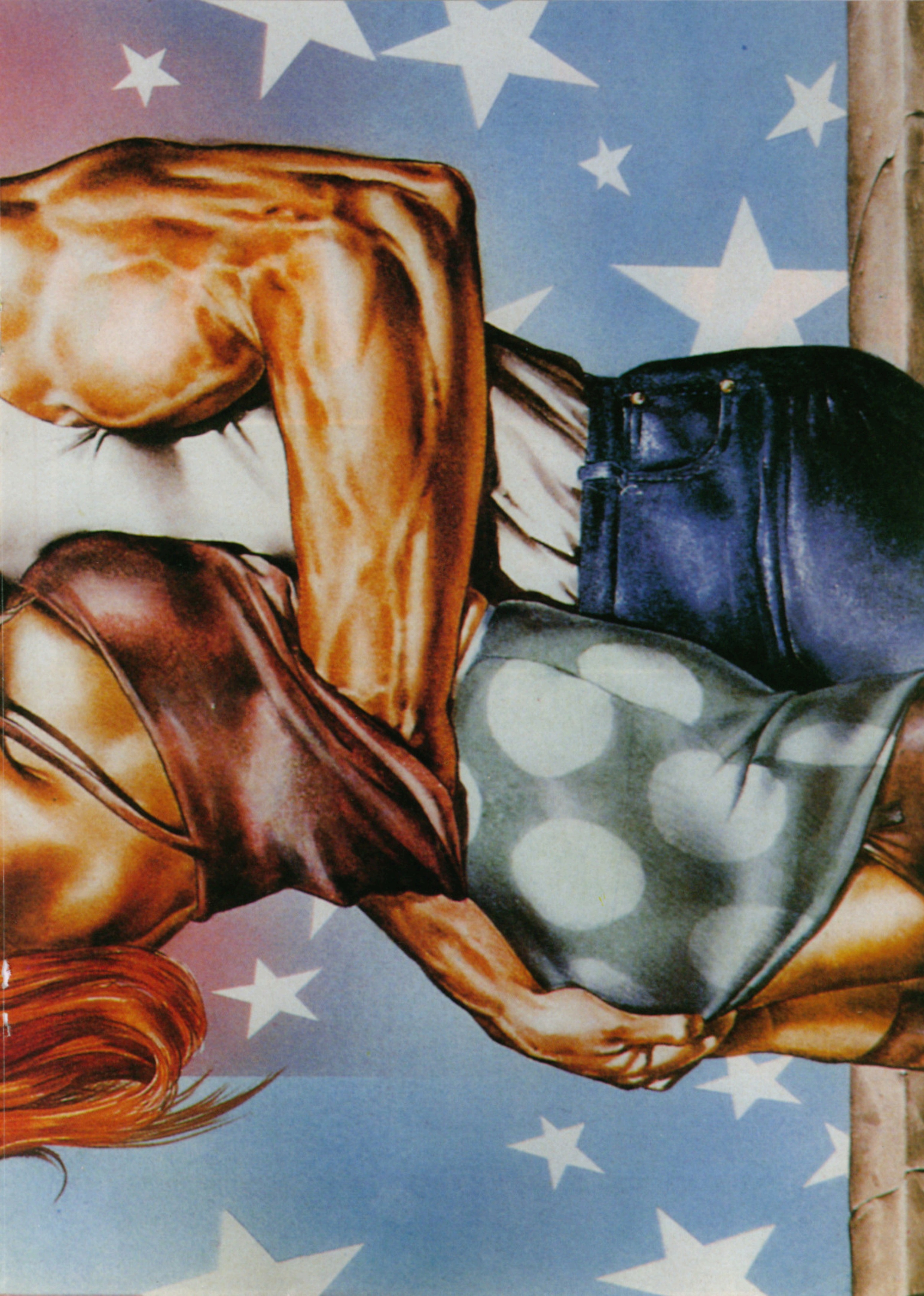
PC ENGINE
62%

On avait déjà vu une simulation de catch sur PC Engine; elle était d'ailleurs assez décevante. Maniac Pro Wrestling ne transgresse pas cette règle qui dit que, lorsqu'on commence par faire une erreur, on continue et on persévère. Point de discours et mettons immédiatement les points sur les «i» car, avec ce jeu de catch, on est loin d'atteindre les sommets. Il n'y a aucune action en temps réel, c'est à dire que vous devez sélectionner votre coup à l'avance et ensuite regarder votre lutteur s'engager dans un pugilat sans pareil. Ces quelques scènes d'animation, ô combien rares et peu spectaculaires, sont cependant digitalisées. Un moindre mal pour rehausser quelque peu le niveau. A part cela, les sons ne sont pas franchement mauvais, ils sont même assez réalistes, mais la lenteur de gestion des options et le fait que tous les messages soient en langue nippone nuit allégrement à la jouabilité de cette simulation. J.M DESTROY

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 12
ANIMATION : 08
REALISME :15
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

POWER UP!


RANX





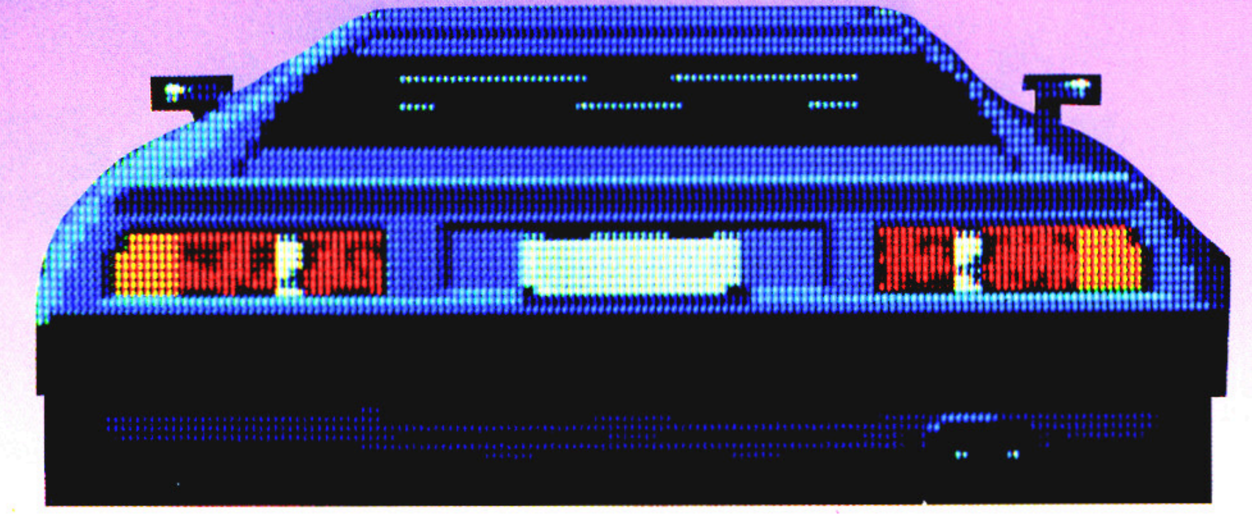
EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 16
SON: 15
MANIABILITE: 18
ANIMATION: 16
PRIX: 330 FRANCS ENVIRON





De plus en plus, les éditeurs sortent d'abord les programmes en salles d'arcade et les adaptent ensuite, avec un bonheur très inégal, sur le maximum de machines possibles, la dynamique du succès en salle conditionnant celle du succès sur micro ou console. Si je vous raconte tout ça, c'est que justement, tiens donc, Chase H.Q. procède de cette stratégie. Le jeu sort maintenant sur console Sega après avoir eu les honneurs de divers micros. La matière grise que j'ai, c'est pas croyable... Pour rester simple et parler du jeu puisqu'on me paye pour ça, résumons: vous vous souvenez d'Out Run? Ben c'est la même chose avec, en bonus, une véritable poursuite à travers villes champs et montagnes. Vous êtes de la maison poulaga, votre quartier général vous envoie par radio l'ordre de rattraper un véhicule automobile, comme ils disent, dont le plus faiblard des modèles est une Lamborghini Countach qui, pour n'être point une voiture récente, reste tout de même relativement performante. Ce n'est quand même pas la Clio! Après une partie du jeu qui ressemble tellement à Out Run que je suis sûr qu'un petit malin en a repris les routines, une petite flèche nous montre du doigt la voiture des malfaiteurs. Il suffit alors de la tamponner plusieurs fois jusqu'à ce que ces chocs y mettent le feu pour que l'arrestation s'effectue. Une superbe image apparaît alors et l'on passe au niveau suivant et rebelote pour une course démentielle. Bien sûr, la voiture change et les points accumulés permettent d'améliorer le potentiel du véhicule de la police. Tâchez d'obtenir 500 000 points et vous pourrez tâter du turbo. J'imagine que les flics préfèrent une bonne prime, comme moi quand mes papiers sont vachement bons, mais pour le jeu, ça dégage bien la route. En clair, si vous n'avez pas encore ce bon vieux Out Run, passez directement à Chase H.Q. Parce que, dans le genre poursuite infernale, c'est vraiment réussi. Dans le cas contraire, vous risquez d'y trouver comme un air de déjà acheté.

MISOJU





BARUNBA

EDITEUR: ZAP/NAMCO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON



C'est un nom qui sonne bien, comme Macumba. Rien de brésilien toutefois dans ce soft. Aux commandes d'une espèce d'engin qui ressemble vaguement à un hélicoptère plus ou moins futuriste, vous devez bien évidemment détruire tout ce qui passera à proximité. Se déroulant de la même manière que Mr Heli, l'excellent jeu d'Irem, Barunba comporte cependant quelques originalités dans sa conception. Passons sur les points de bonus que vous devrez ramasser au cours de votre progression afin d'enrichir votre vaisseau en armes supplémentaires et attardons-nous sur le système de tir. Celui-ci, directement connecté à la carlingue de l'hélicoptère, pivote à 360°. Inutile de vous préciser combien cette arme s'avère précieuse lorsque vos agresseurs déferlent de tous côtés. Une pression sur le bouton Run ou le bouton II et hop, le mécanisme s'enclenche. Les bras tangentiels tournent et les lasers retentissent. Doté d'un excellent graphisme, d'une musique aguichante et de sept monstres de fin de niveau d'une taille impressionnante, Barunba est une excellente réalisation pour la PC Engine, une de plus comme qui dirait.

JM Destroy

DJ Boy

ÉDITEUR : KANEKO/SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 18
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

MEGADRIVE
84%

Si l'histoire de DJ Boy n'est pas très originale, sa réalisation au contraire l'est. Mais lisez plutôt. Capturée par quelques énergumènes sans scrupules, votre jeune et jolie petite amie attend que vous la sauviez. A un tel appel de détresse vous ne sauriez rester insensible. Equipé d'une paire de Roller Skate, la tête pleine du meilleur de vos cours d'arts martiaux, vous partez la délivrer non mais! Le jeu se déroule un peu de la même manière que l'inénarrable Double Dragon, c'est à dire que vous vous déplacez suivant un scrolling horizontal qui s'arrête lorsque trop d'ennemis se bousculent à l'écran. Lorsque vous avez mis un adversaire knock out, une pièce s'échappera de sa poche. Ramassez-la, elle vous sera bien utile pour acheter quelques gadgets supplémentaires. Sans être du style «arrache-toi de là que je mate l'écran pour voir comment y sont», les graphismes n'en demeurent pas moins agréables et bourrés de détails amusants, une grosse négresse, par exemple, qui vous «pétera dessus» lorsque vous vous en approcherez. La rapidité de l'action soulignée par une bande sonore excellente font de DJ Boy, un jeu entraînant.

JM Destroy



armure et l'exhorteront à combattre toute une faune hétéroclite et variée qu'il vaudrait mieux rencontrer au zoo que dans la rue. La nouvelle génération des jeux sur console Nintendo se caractérise par une maniabilité quasi-parfaite. Rygar en est la preuve flagrante qui ne démentira en rien mes propos. En plus, il y a une chose que j'apprécie tout particulièrement: lorsque d'aventure je perds une partie, chose exceptionnelle dieux merci, il est possible malgré la mort du héros de recommencer la partie à l'endroit où on l'avait laissé trépasser. Et ça, quoiqu'en disent certains pisses-vinaigre, c'est un must!

MISOJU

EDITEUR: TECMO
GRAPHISME: 17
SON: 15
INTERET: 17
MANIABILITE: 19
PRIX: 350 FRANCS

Les cinq dieux légendaires d'Indora avaient fondé un lieu sacré nommé Argool. Lieu de calme et de détente genre Club Med pour milliardaires, il fut la cible d'un jaloux, le roi Ligar rendu furieux, j'imagine, de n'avoir pu réserver à temps. Depuis son château volant, il lança ses armées de bêtes immondes qui n'hésitèrent pas à commettre les actes les plus abjects. Normal direz-vous, ce n'est pas le genre de la maison de le dire avec des roses, mais franchement, à ce point-là, établir le royaume du Mal en une seule journée, faut le faire! Donc Ligar s'empara de la «Porte de la Paix» qui, justement, la garantissait. Stop! J'arrête tout! C'est toujours le même scénario dans tous les jeux! Faudrait voir à faire preuve d'un peu plus d'originalité! Car bien évidemment une légende dit qu'un guerrier se lèvera pour porter secours au peuple persécuté! Tu l'as vu, ça, toi, dans la réalité? Enfin, passons. C'est Rygar qui le premier entendit les prières des malheureux. Avec votre aide, au joystick, il va explorer de nombreuses régions, rencontrer les dieux guerriers d'Indora qui l'aideront en lui donnant soit de la puissance, soit du matériel genre arbalète ou



OSMATUTJIN

FINAL ZONE II

Final Zone II n'est pas véritablement ce que l'on pourrait appeler un jeu original puisqu'il reprend toutes les phases d'un parfait Commando. Après l'explosion de votre vaisseau spatial, vous et quelques uns de vos amis avez échoué sur une terre inconnue peuplée de militaires armés jusqu'aux dents et même au delà. A la fin de chaque niveau, outre la forteresse que vous aurez à détruire, vous dirigerez également un nouveau personnage: Haward Bowie, Hanna Franks, Izak Velder, Randy Hansen ou encore Monoco Ring qui ont, vous l'avez deviné, chacun leur caractère. Votre but sera de détruire Zods, guerrier sanguinaire ne rêvant qu'à l'anéantissement de la race humaine. Pour contrer ses noirs desseins, vous devrez parcourir (selon un scrolling multi-directionnel) des paysages aussi divers que variés (déserts, savanes, jungles, bases militaires, etc...). Comme vous en avez maintenant pris l'habitude avec ce style de jeu sur PC Engine (Red Alert, Bloody Wolf) vous pourrez, en détruisant certains chars adverses, récupérer des bonus (vies supplémentaires, nouvelles armes, etc...). Le graphisme des dessins animés introduisant chaque nouvelle étape est assez sympa, bien qu'il soit dommage qu'ils ne soient représentés que dans un petit carré; quant aux graphismes du jeu, je reste persuadé que l'on aurait pu mieux faire. La musique heureusement est tout à fait sublime et fait honneur au support sur lequel elle est inscrite. En définitive, Final Zone II ne déchaînera sûrement pas les passions, sauf peut être celles des quelques aventuriers du genre Rambo, toujours en quête de victimes pixellisées.

J.M DESTROY

EDITEUR: REMO
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 17
SON : 20
MANIABILITE : 13
PRIX: 500 FRANCS ENVIRON

CD ROM NEC 80%

En voyant ce jeu, la première réflexion qui me vint à l'esprit, fut: «Mais c'est complètement nul ça!»; rien que le titre, on se croirait dans le mot le plus long, coincé entre voyelles et consonnes après un mauvais tirage. Je serai donc bref, direct, je ne passerai pas par quatre chemins, j'irai droit au but, je serai franc, je dialecterai rapide, je compilerai mes dires et raccourcirai mes phrases au maximum: je me suis planté, comme quoi la première impression n'est pas toujours la meilleure. Il est vrai cependant que les graphismes de ce jeu de plateforme, où vous dirigez un petit bonhomme qui bombarde à l'aide de son lance-pierres tout ce qui se situe à une distance inférieure à 117 pixels environ, ne sont pas terribles. Il est également vrai que l'animation est loin d'être excellente et que certains monstres tout droit sortis de la guerre du feu ressemblent à la tête de ma frangine le dimanche matin au saut du lit après une bonne cuite en boîte. Et pourtant, ce jeu se révèle fort sympathique lorsque l'on fait fi de ces quelques points annexes. Même le scrolling en sort grandi car ce n'est pas sur un, ni même sur deux mais c'est bel et bien sur trois plans que cela scrolle. L'histoire, je ne vous la conterai pas aujourd'hui car c'est en jap, mais un jour peut être lorsque j'aurais fini le second tome de ma méthode Assimil...

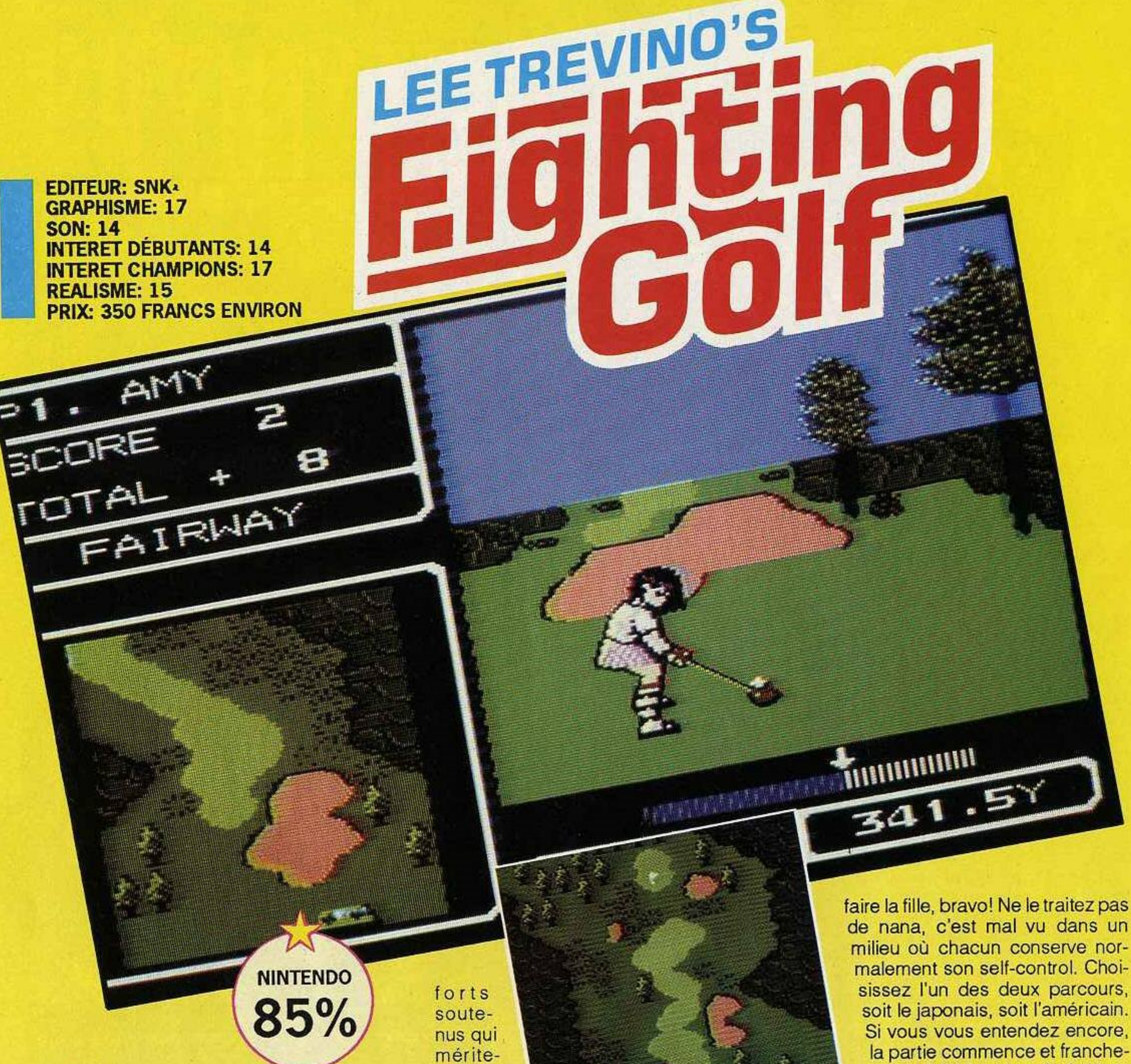
J.M. DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 11
MANIABILITE : 17
SON: 17
PRIX : 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

MEGADRIVE 75%

LEE TREVINO'S Fighting Golf

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 17
SON: 14
INTERET DÉBUTANTS: 14
INTERET CHAMPIONS: 17
REALISME: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

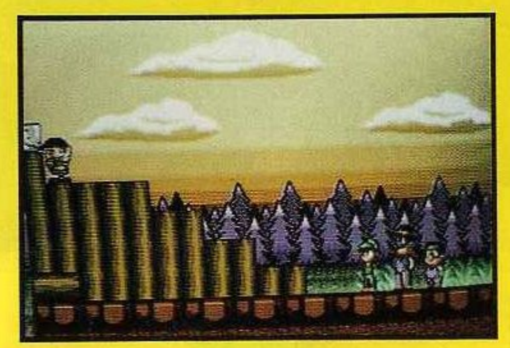


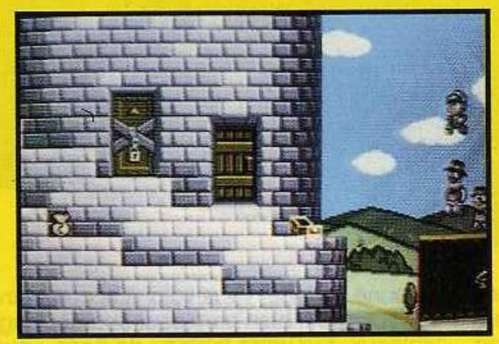
NINTENDO 85%

Le golf, c'est pas encore aussi démocratisé qu'on le dit. Mais grâce à Nintendo et a son golf de combat, voici une lacune sportive agréablement comblée. Pour faire un bon jeu de golf, prenez un champion, faites un programme, emballez-le dans une jolie boîte avec une photo du joueur, et c'est vendu! Jusqu'à présent, je n'avais rien vu d'intéressant, excepté en salle d'arcade, mais peut-être est-ce dû à la présence de Lee Trivino, l'un des plus sympathiques champions du circuit. Voilà un jeu vraiment bien fait, passionnant et tout et tout! Pas facile à jouer au début, surtout si comme moi vous n'avez jamais -relire le début du papier...- joué: le choix du club qui sert à envoyer la balle vers le trou situé au fond du green, là où flotte un drapeau, est un problème, au départ, totalement insoluble. Faut-il en prendre un en bois, en fer, un putter ou quoi? Ben j'en sais rien.... Et le placement j'en parle même pas tellement j'ai frappé dans le vide! Alors, quand après des mois d'efforts soutenus qui mériteraient bien une petite prime, hein chef, j'ai réussi un par 4 en 22, j'ai su que j'avais gagné et qu'enfin j'allais tout comprendre sur les subtilités d'un sport qui rend dingues ceux qui y jouent... pour de vrai. Mais que toutes ces considérations n'altèrent pas la vision technique du logiciel. Boulot, boulot. On peut, (comme certains plumitifs poussifs de journaux écrivent) jouer jusqu'à quatre et celui qui gagne, c'est celui qui fait le plus petit score, au contraire du foot. Il y a quatre personnages disponibles, ça tombe bien, trois hommes et une femme. Les statistiques le prouvent: dans la vie, c'est juste le contraire et il y a un mec pour trois nanas mais bon, faut faire avec. Si vous réussissez à vous entendre et qu'un mec accepte de faire la fille, bravo! Ne le traitez pas de nana, c'est mal vu dans un milieu où chacun conserve normalement son self-control. Choisissez l'un des deux parcours, soit le japonais, soit l'américain. Si vous vous entendez encore, la partie commence et franchement il était temps, je fatigue. Une image complète du trou apparaît à l'écran avec quelques conseils en anglais sur l'art et la manière d'aborder les difficultés du trou. Ne dites pas: «j'en ai rien à faire, je m'en tape et je joue», car ces menus conseils que j'imagine être donnés par Lee Trivino, le champion qui se trouve sur la boîte, sont judicieux. Après, seulement après, vous voilà seul à côté de cette petite balle blanche qu'il va bien falloir finir par jouer; si, à ce moment-là, vous éprouvez quelques problèmes, lisez la notice: tout y est expliqué, en français et plutôt bien, sur ce qu'il faut faire. Contrairement à ce que laisse supposer le titre, Fighting Golf n'est pas un jeu de baston. Bien qu'un coup de club de golf à travers la figure n'est pas rare lorsqu'on se tient trop près d'un débutant. Ceci dit, si vous voulez faire votre trou dans ce sport...

MISOJU.

Blue Blink





Partant d'un principe déjà bien éculé, Blue Blink se place dans la vaste gamme des jeux de plateau. L'histoire n'est pas spécialement intéressante, il s'agit de sauver cinq mondes de la domination excessive et usurpatrice d'un gigantissime salopard. Vous vous lancez donc avec deux de vos amis dans cette inquiétante aventure où seule une parfaite maîtrise du maniement des armes et un sens aigu de l'orientation pourront vous sauver. Outre un graphisme soigné et une animation somme toute correcte, Blue Blink possède également une bonne dose d'originalité, notamment au niveau des différents mondes que vous aurez à explorer, chacun ayant un thème bien précis. Mais les originalités ne s'arrêtent pas là... En effet, chacun des adversaires que vous aurez à affronter possède des aptitudes et des capacités particulières. Il faudra donc que vous choisissiez l'un des deux personnages qui n'arrêtent pas de suivre chacun de vos déplacements -par le biais du bouton Select- car seul celui-ci possède l'arme idoine pour venir à bout de la tâche que vous lui avez assigné. Tout comme le graphisme et l'animation, le scrolling et la bande sonore sont très sympathiques et pourtant, Blue Blink n'accroche pas totalement le joueur. Peut-être est-ce à cause d'un manque d'action ou d'un manque de complexité au niveau des villes à visiter, mais ce qui est sûr, c'est qu'il y a un certain manque, et un manque certain! Une sorte de vide quoi... JM Destroy

EDITEUR: NHK VOOK
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 16
SON:15
PRIX: 350 F ENVIRON

PC ENGINE
74%

GALACTIC CRUSADER

NINTENDO
70%

EDITEUR: BUNCH GAMES
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15
SON: 13
PRIX: 360 FRANCS

L'une des principales originalités de Galactic Crusader, jeu de tir très largement inspiré du célèbre Galaxian, réside dans la quantité phénoménale d'options, de tirs, de boucliers et de gadgets en tous genres. Les escadrons d'envahisseurs se succèdent, augmentant en nombre et en puissance sur un fond d'étoiles plein écran qui scrolle verticalement. Malheureusement, le graphisme des vaisseaux, des étoiles et des quelques planètes éparpillées dans le jeu n'est pas toujours à la hauteur de l'animation. Toutefois, le mouvement des vagues successives d'extra-terrestres toujours différents ainsi que les énormes monstres de fin de tableau agrémentent beaucoup l'intérêt de Galactic Crusader qui autrement se révélerait parfaitement monotone et sans aucun attrait. C'est en France l'un des premiers jeux de tir de ce style sur console Nintendo qui approche de près le niveau de Life Force. Un jeu correct donc, mais sans génie. J.M DESTROY

AIRWOLF™



NINTENDO 55%

Airwolf, je ne vous l'apprends sûrement pas, c'est Supercopter, l'hélicoptère hyper-blindé et sur-armé qui sème régulièrement la terreur sur les petits écrans. Acclaim nous propose une version Nintendo du monstre volant. Vous êtes Hawke, envoyé en territoire ennemi pour libérer des prisonniers de guerre. Dans le feu de l'action, vous devrez détruire des tours de contrôle, ce qui limitera les décollages des avions de chasse adverses et descendre pas mal de zincs à la mitrailleuse ou avec des missiles. Après avoir pris connaissance de la mission et visionné la carte, vous voici aux commandes d'Airwolf, bien parti pour écumer vingt tableaux. Sur votre tableau de bord, vous trouverez une carte topographique, l'indication de votre réserve de carburant, la localisation d'une station de carburant et l'endroit où se trouvent les prisonniers à sauver. Le jeu se déroule dans un scrolling multidirectionnel. En vol, le graphisme est d'une simplicité surprenante, vraiment réduit à l'essentiel. L'animation est poussive et c'est tout juste si, entre deux salves sur des avions trop faciles à abattre, on ne s'endort pas devant l'écran. La bande son est à la mesure du visuel. La durée de vie du jeu s'en trouve écourtée.

LOLOTTE

EDITEUR: ACCLAIM
GRAPHISME : 9
ANIMATION : 10
SON : 10
DIFFICULTE : 8
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

LE CONVOI DE LA MORT



Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...*Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE...*Fin de transmission.*









REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92



Contrairement à la plupart des consoles de jeu, la Megadrive ne dispose que de quelques Shoot'Em Up: Tatsujin, Thunder Force II et Curse. Whip Rush se place donc en concurrence directe avec ces derniers, bien qu'ils ne possèdent que très peu de points communs. Whip Rush est un jeu de tir très largement inspiré du célébrissime R-Type, les bases sont donc solides. Comme dans tout Shoot'Em Up qui se respecte, la maniabilité est de mise. On peut par exemple modifier à son gré la vitesse de déplacement du vaisseau, rapide dans les zones où la barbarie destructrice est votre dernier recours, lente dans les portions qui demandent de la précision. Plus de vingt cinq ennemis somptueux se mettront en travers de votre route pour vous empêcher d'atteindre votre but: la sauvegarde de l'univers, un thème pour le moins universel, comme qui dirait. Un système de crédit vous permet de recommencer cinq fois au niveau où vous aviez perdu, ce qui accroît encore la jouabilité de ce soft. Doté d'un excellent graphisme, surtout après le premier stage, et de quinze superbes musiques, Whip Rush se présente comme le jeu de tir de référence sur Megadrive. Qui s'en plaindrait? Certainement pas moi!
J.M DESTROY

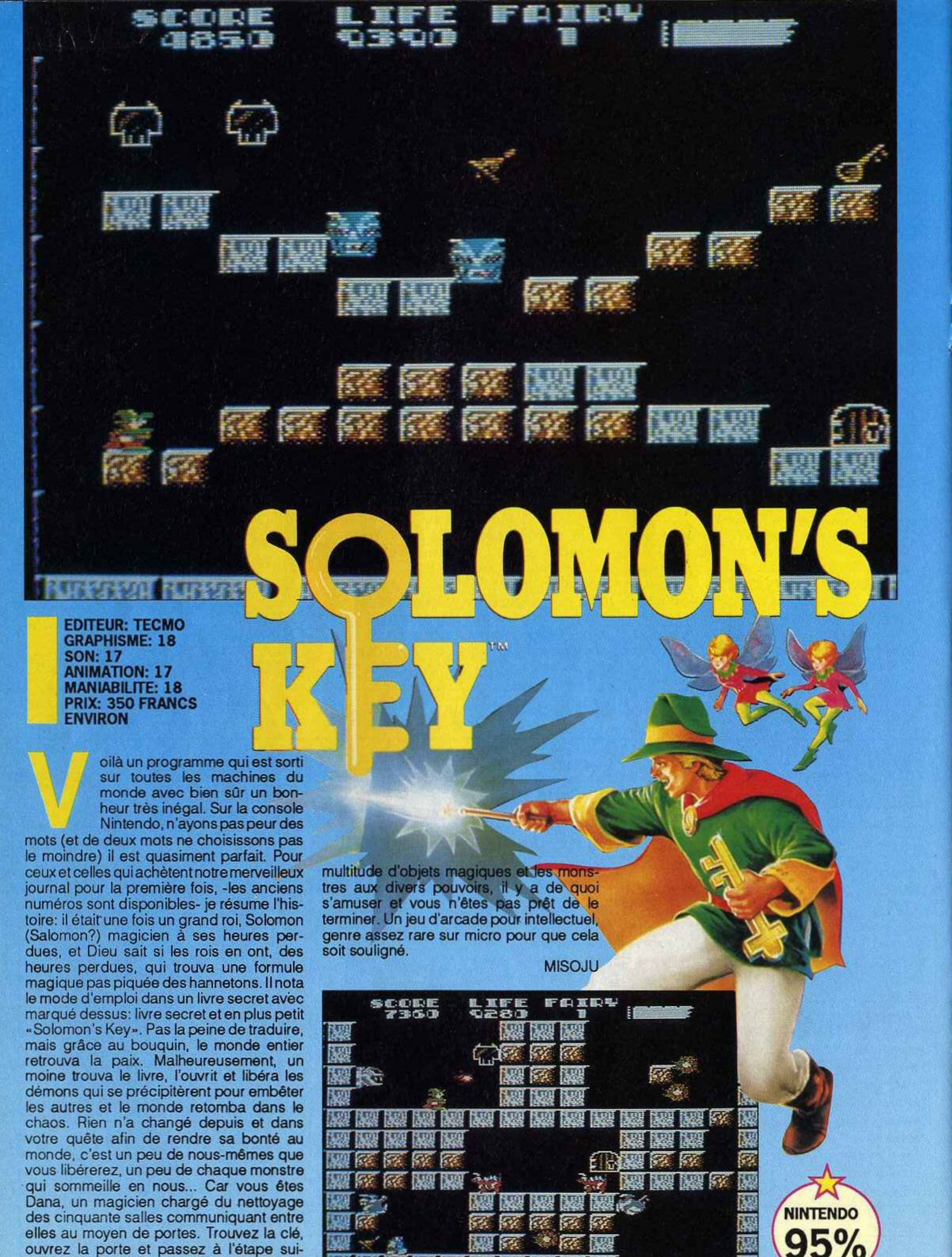
MEGADRIVE
90%

GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MUSIQUE: 18
MANIABILITE: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Le sous-titre de Death Bringer est The Knight of Darkness (le guerrier de l'obscurité). Il est vrai qu'au niveau ténèbres, les Japonais nous ont encore réservé de sacrées surprises! Et pas que des bonnes. Imaginez un jeu de rôle entièrement graphique où vous dirigez un chevalier dans un dédale de salles, de labyrinthes, de lieux sinistres où vous n'oseriez pas mettre les pieds même si Schwarzenegger en personne vous accompagnait. Imaginez maintenant que tout se déroule en 3D dans un petit carré au milieu de l'écran. Imaginez encore que la carte du jeu est immense, que les personnages rencontrés au détour d'un arbre ou au plus profond d'une grotte vous parlent. Imaginez toujours que l'intrigue est rondement menée, que les musiques sont superbes, que les graphismes sont moyens, qu'il n'y ait pratiquement aucun dessin animé – une des rares exceptions pour un jeu de rôle sur CD-Rom – et que tous, je dis bien tous les messages soient en japonais. Ça casse, ça, hein? Ça sape le moral! Ça scie les jambes! Et pourtant c'est la stricte vérité. Que diable, messieurs les programmeurs nippons, réveillez-vous! Ne vous endormez pas sur vos glorieux lauriers et pensez un peu à nous. Et arrêtez tout de suite cet égocentrisme qui vous nuit et faites des jeux au moins en anglais si le français vous semble trop exotique! C'était un cri du cœur, cela faisait longtemps, j'en avais gros sur la pomme de terre, -correction- gros sur la patate. Enfin ce qui est dit est dit, qu'on se le dise! (NDLR: cette histoire de patate, ça me fait penser à une vanne d'un ex-prof d'anglais: Jean, un petit noir, est assis sur un sac de pommes de terre et pleure. Moralité: Jean négro sur la patate. C'est nul, mais ça m'amuse. Jean-Marc, tu as gagné un point-cadeau te permettant de venir rajouter des NDLR hors de propos dans mes textes). J.M DESTROY

EDITEUR TELENET JAPAN
GRAPHISME: 11
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
SON : 20
JAPONAIS: 20
PRIX : 500 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



SOLOMON'S KEY

EDITEUR: TECMO
GRAPHISME: 18
SON: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

Voilà un programme qui est sorti sur toutes les machines du monde avec bien sûr un bonheur très inégal. Sur la console Nintendo, n'ayons pas peur des mots (et de deux mots ne choisissons pas le moindre) il est quasiment parfait. Pour ceux et celles qui achètent notre merveilleux journal pour la première fois, -les anciens numéros sont disponibles- je résume l'histoire: il était une fois un grand roi, Solomon (Salomon?) magicien à ses heures perdues, et Dieu sait si les rois en ont, des heures perdues, qui trouva une formule magique pas piquée des hannetons. Il nota le mode d'emploi dans un livre secret avec marqué dessus: livre secret et en plus petit «Solomon's Key». Pas la peine de traduire, mais grâce au bouquin, le monde entier retrouva la paix. Malheureusement, un moine trouva le livre, l'ouvrit et libéra les démons qui se précipitèrent pour embêter les autres et le monde retomba dans le chaos. Rien n'a changé depuis et dans votre quête afin de rendre sa bonté au monde, c'est un peu de nous-mêmes que vous libérerez, un peu de chaque monstre qui sommeille en nous... Car vous êtes Dana, un magicien chargé du nettoyage des cinquante salles communiquant entre elles au moyen de portes. Trouvez la clé, ouvrez la porte et passez à l'étape suivante. Dana peut faire apparaître des pierres, s'en servir comme bouclier, marcher dessus et plein de choses encore. Entre la multitude d'objets magiques et les monstres aux divers pouvoirs, il y a de quoi s'amuser et vous n'êtes pas prêt de le terminer. Un jeu d'arcade pour intellectuel, genre assez rare sur micro pour que cela soit souligné.

MISOJU

METAL FIGHTER

NINTENDO 79%

EDITEUR: COLOR DREAMS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
SON : 10
MANIABILITE: 17
PRIX : 360 FRANCS

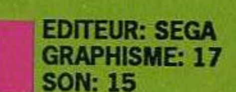
Ce n'est qu'au bout de trois siècles de bons et loyaux services dans le fin fond d'une galaxie lointaine (bref, ce n'est pas la porte d'à côté) que le robot MCS-920, appelé plus familièrement Metal Fighter, prit la route du retour afin de profiter d'une retraite bien méritée. Mais quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il tomba nez à nez avec des hordes d'extra-terrestres. Reprenant du service, il dut se résoudre une fois de plus à détruire, martyriser, anéantir l'ennemi. Se déroulant selon un scrolling horizontal, Metal Fighter est un Shoot'Em Up comme on les aime. Des pastilles lâchées par certains monstres vous permettent d'agrémenter votre armement, chose bien utile notamment pour éliminer les aliens de fin de niveau. La maniabilité de MCS-920, le nombre de sprites présents à l'écran simultanément, le graphisme assez soigné, surtout dans les tableaux supérieurs, ainsi que la difficulté – ni trop faible, ni trop élevée – de ce jeu le place parmi les bons jeux de tir.

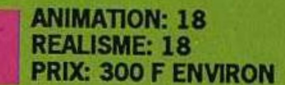
J.M DESTROY





Golfamania









Les quelques jeux de golf aperçus ça et là ont toujours réussi à me faire fuir plus vite qu'un intello devant sa télé à l'heure du Juste Prix! Alors, malgré un titre plutôt bien tourné, Golfamania a priori ne m'attirait nullement. Eh bien j'avais tort! Car, et cela pour la première fois depuis la naissance de ce type de jeu, j'ai tout compris! Et sans la doc! Sans avoir un Q.I. égal à celui d'Einstein, faut quand même le faire.

Car là est tout le mérite de ce logiciel: il est d'une clarté parfaite, chaque phase du jeu est parfaitement expliquée. Au début de chaque trou -si j'ose dire- un petit texte explique les difficultés du dit trou, avec ses bunkers ou ses pièces d'eau. On peut également en effectuer le survol qui permet d'apprécier en toute connaissance de cause la trajectoire idéale. Pour le choix du drive, là, c'est carrément génial: la distance qu'il est possible d'effectuer avec chacun d'entre eux est inscrite sur l'écran, et ça c'est la première fois que je le vois! Les puristes peuvent rigoler dans leur coin, tout le monde ne fait pas la différence entre un putter et un 1W! Grâce à ce petit plus, tout le monde peut jouer, même moi! La balle enfin frappée, on peut la voir s'élever dans le ciel. On la survole tel un oiseau. C'est beau à pleurer. Les plus doués peuvent affronter des champions et choisir leurs caractéristiques telles que la puissance, la chance ou la finesse. Deux parcours au choix, le japonais ou l'américain, la possibilité de jouer à quatre, tout cela fait de Golfamania un jeu vraiment parfait pour tous. Bien sûr, on ne prend pas l'air comme sur un green, mais hein, on ne peut pas tout avoir!

MISO-JU



NINTENDO
81%

EDITEUR: COLOR DREAMS
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 15
SON: 12
PRIX: 360 FRANCS

SILENT ASSAULT

Afin de sauver notre bonne vieille planète de l'envahissement par des extra-terrestres cupides, vous avez été sélectionné parmi l'élite, ce qui en soi n'est déjà pas rien. Le scénario, on le voit, est d'une complexité et d'une originalité poussées à l'extrême, mais qu'importe puisqu'on aime ça. Silent Assault est doté d'une animation simplifiée au maximum. En effet, vous n'avez à votre disposition que trois positions de tirs (verticale, horizontale et couchée) et les mouvements – marche, sauts périlleux, etc... – sont saccadés. Mais là n'est pas le plus important, car Silent Assault est malgré tout un excellent jeu de plateforme mélant à la fois action, adresse et dextérité. La multitude des bases militaires est fort bien dessinée et l'action omniprésente.

J.M Destroy



Final Blow est la première conversion d'une simulation de boxe sur Megadrive. Bien connue des amateurs d'arcade, cette simulation est de loin la plus réaliste. Le ring est vu de face, chacun des deux adversaires se faisant face. Un petit scrolling horizontal déplace le ring horizontalement ce qui permet d'avoir les combattants constamment visibles à l'écran. Pour être sacré champion du monde, il faudra vous débarrasser de six adversaires chaque fois plus agressifs et plus coriaces. Comme de bien entendu, et ceci semble tout à fait naturel pour une simulation, on retrouve dans Final Blow tous les coups permis de la boxe.

FINAL BLOW

MEGADRIVE
91%

Ainsi, par combinaison des boutons du joypad, il est possible d'avancer, de reculer, d'envoyer des uppercuts au menton de votre adversaire, de lui démolir la face par des directs du droit ou du gauche, de lui fracasser le crâne à coup de crochets, bref tout l'éventail des coups du parfait gentleman est envisageable avec ce jeu de Taito. Mais ce qui frappe (NDLR: c'est la cas de le dire!) le plus lorsque l'on joue à Final Blow, c'est le gigantisme des boxeurs qui à eux seuls occupent les trois quarts de l'écran. De ce fait l'animation n'est pas réellement excellente, mais qu'importe... Final Blow peut se jouer seul ou à deux. Contre l'ordinateur il se révèle cependant assez rapidement ennuyeux, les techniques de défense des adversaires étant bien trop facilement analysables. L'algorithme qui gère ces défenses aurait d'ailleurs gagné à être plus sophistiqué, le jeu n'en aurait pas souffert, bien au contraire. C'est à deux joueurs que Final Blow prend toute sa dimension et devient réellement un jeu super attractif. On se fend la gueule à bourrer celle de son adversaire en le regardant droit dans les yeux et en lui faisant de grands sourires hypocrites! Par sa grande jouabilité -notamment à deux- Final Blow se place d'emblée en excellente position dans la catégorie des simulations de jeu de sport sur consoles et spécialement sur Megadrive, mais il est vrai que cette machine est assez pauvre dans ce domaine.

J.M. DESTROY

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 12
SON : 18
REALISME: 17
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

OFFERT PAR ULTIMA Games

Neo Geo, la plus belle console du monde à gagner !

+ 1 JEU

La Neo Geo, la plus belle console du monde, est là, à portée de main! Elle fonctionne en Péritel, elle a un joystick intégré, une résolution à damner un Cray One, des cartouches de jeu de 40 Méga-octets, un look d'enfer, et elle coûte un fric fou!

Plus exactement, il y a un veinard parmi vous pour qui elle ne coûtera pas un pelos, puisqu'elle est offerte par ULTIMA GAMES. Il suffit de répondre aux quelques questions hyper-fastoches ci-contre, de renvoyer le bulletin et de prier la madonne pour que ça tombe sur vous. Franchement, le jeu en vaut la chandelle, non? Une console à 6000 balles contre 3 minutes de votre temps et un timbre, c'est un beau cadeau d'Ultima Games! Foncez, y en aura pas pour tout le monde!



RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick, et fermé à tous les autres.

Pour participer, il suffit de renvoyer le bon ci-dessous dûment rempli.

Seuls les bulletins originaux seront pris en compte, mais si vous voulez acheter 24536 exemplaires de Joystick et renvoyer tous les bons, no problem. Si vous êtes plusieurs à faire ça, on prendra 15 jours de vacances en plus. Merci d'avance.

Les membres d'Ultima Games et de Joystick ne sont absolument pas autorisés à participer. De toutes façons, ils n'ont pas le temps.

Le concours sera clos le 31 août 1990 à 14h22, le cachet de la poste faisant foi.

Les résultats seront annoncés – que dis-je, proclamés – dans le numéro 9 de l'excellent magazine Joystick. Abonnez-vous.

Les bulletins gravouilleux, raturés, sales, incomplets ou illisibles partiront directement au panier.

Si il y a plusieurs gagnants, ils seront départagés par la question subsidiaire. Si il y en a encore plusieurs, ils devront se battre.

LES QUESTIONS FACILES

1 - Quels sont les 3 jeux fournis avec la console NEC PC Engine chez Ultima Games (un indice: il suffit de les appeler)?

2 - Quels sont les 5 jeux dispos sur Neo Geo, la plus belle console du monde?

3 - Quelle est la bécane de Simon-Le-Chicos, le boss d'Ultima Games?
A) Un Solex
B) Une Motobécane avec piston limé
C) Une Harley Davidson

4 - Sur quelle machine tourne Formation Soccer?
A) PC Engine
B) Konix
C) Gameboy

5 - Question subsidiaire:
Quelle est la taille de J.M. Destroy déplié, au mm près ?

BULLETIN REPONSE

Bulletin à découper et à renvoyer après l'avoir rempli à: Joystick Concours "Je veux gagner la plus belle console du monde" 53, avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense

Réponse 1: ______

Réponse 2: ______

Réponse 3: ☐A ☐B ☐C
Réponse 4: ☐A ☐B ☐C

Réponse à la question subsidiaire: ______
Nom: ______
Prénom: ______
Adresse: ______

Code Postal: ______ Ville: ______
Age: ______ Ordinateur ou console: ______
Nombre de cheveux (facultatif): ______





THUNDER BLADE
Lorsque Game Over apparaît, appuyez en même temps sur le bouton 2 et allez en bas et à droite. Vous aurez ainsi 2 options Continue supplémentaires.
(Flutte)

AZTEC ADVENTURE
Pour choisir les niveaux, vous devrez pendant la page de présentation, lorsque le parchemin sur lequel est écrit «Aztec Adventure» est fermé, aller 5 fois vers le Haut. Quand Nino lance l'argent aux autres personnages, allez 3 fois à Droite. Quand Nino et les autres marchent vers la gauche, appuyez sur la direction Gauche et vers le Bas. La sélection des niveaux apparaîtra à droite du parchemin. Choississez alors rapidement votre niveau de 1 à 11.
(de Malleray Pierre Alain)

AZTEC ADVENTURE
Pour accéder au Sound Test: appuyez sur le bouton 1, vous allez voir un écran avec des Arcs-en-ciel, des figures et des noms. Lorsque les figures sont à l'écran, allez à Gauche 1 fois, puis allez 20 fois à Droite. Si vous avez effectué cette procédure correctement, la tête de Nino apparaîtra à droite de l'Arc-en-ciel, au dessus, il y aura un carré où vous pourrez choisir les musiques de 1 à 7.
(de Malleray Pierre Alain)

QUARTET
Pour accéder au Sound Test, pendant la présentation, appuyez 4 fois sur Pause, puis appuyez sur le bouton 1 de la manette 2, utilisez les boutons de direction de la première manette pour sélectionner les différents sons et musiques.
(de Malleray Pierre Alain)

SPACE HARRIER
Pour accéder au Sound Test, pendant la présentation, faites: Droite, Gauche, Bas, Haut. La sélection des sons apparaîtra à l'écran.
(de Malleray Pierre Alain)

SPACE HARRIER
Pour pouvoir obtenir 9 options Continue supplémentaires: lorsque Game Over apparaît à l'écran, allez dans les directions suivantes: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Haut. N'appuyez ni sur le bouton 1, ni sur le bouton 2, le dernier Haut devant vous faire commencer là où vous aviez perdu.
(de Malleray Pierre Alain)

WONDERBOY II
Pour sortir du labyrinthe, prendre les directions suivantes aux intersections: Bas, Bas, Droite, Gauche, bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche. Pour éliminer le dragon de la fin, attaquez-le à la tête en évitant ses boules de feu, utilisez les Fireballs ou les Thunder-flashs pour l'avoir.
(Segamaniaque)

GALAXY FORCE
Un petit truc pour que le jeu soit un peu plus simple. Faites les planètes dans l'ordre suivant: verte, blanche, bleue, rouge.
(Margulies Daniel)

DOUBLE DRAGON
Une fois arrivé dans le temple, au quatrième niveau, sautez dix fois sans bouger et vous aurez des vies infinies.
(Pusztaszeri Marc)

CAPTAIN SILVER
A partir du second tableau, une fois que vous êtes mort, quand le mot "Game Over" apparaît à l'écran, mettez la manette en haut et à gauche, puis appuyez sur les deux boutons.
(Puszaszeri Marc)

DEAD ANGLE
Pendant les niveaux, appuyez tout le temps sur les deux boutons en même temps, personne ne vous touchera, sauf bien évidemment les Boss de fin de tableau.
(Elmaouhab Youcef)

TENNIS ACE
Voici un super code pour avoir: 30 en force, 30 en rapidité, 30 en technique. Le voici, le voilà: c'est SZDQ GIDI EZNN QPZT.
Ne nous arrêtons pas en si bon chemin, voilà un autre code pour finir entièrement le Grand Chelem: HPUC IPAX JRIT YZRU.
(James Alexandre)

CHOPLIFTER
Quand vous mourez, appuyez sur les boutons très rapidement, vous sauverez les otages.
(Simon Nicolas)

CHOPLIFTER
Allez dans les directions suivantes: Haut, Bas, Gauche, Droite. Vous obtiendrez le Select Round.
(Bonasse Jean Christophe)

RAMPAGE
Si vous ne pouvez allez aussi loin que vous le désirez dans ce jeu: attendez que le message Game Over apparaisse et pressez les deux boutons en même temps. Vous pourrez maintenant continuer à partir du niveau où vous avez perdu.
(Lolotte)

AFTERBURNER
Allumez la console et pressez exactement 100 fois la touche Pause (Ouf!), avant que la démo ne commence. Lorsque vous mourrez vous pourrez utilisez l'option Continue jusqu'au stage 17.
(Lolotte)

WORLD SOCCER
Au moment du coup d'envoi, pressez le bouton 2 suivi du bouton 1. Voilà une astuce qu'elle est sympa!!
(Lolotte)

SECRET COMMAND
Jouez en mode 2 joueurs. Si ils meurent tous les deux, restez appuyé sur les 2 boutons de chaque joypad et allez dans les directions gauche, droite continuellement, jusqu'à ce qu'une option continue apparaisse. Cela marche à tous les coups après le troisième niveau.
(Lolotte)

DYNAMITE DUX
Essayez de mémoriser les positions de chaque barrière. Alors, avant qu'elles apparaissent à l'écran dirigez-vous vers le heut de l'écran pour faire apparaître la prochaine barrière en bas, et vice versa. De cette manière vous pourrez découvrir une partie encore non explorée du jeu et de façon bien plus rapide.
(Lolotte)

CASINO GAMES
Tout d'abord pour avoir plus d'argent, au lieu d'écrire votre nom, tapez S-E-G-A. Puis tapez ce code: 5774619774, vous aurez 902780 dollars.
(Duffermont Pierre)

BASKET BALL NIGHTMARE
Pour marquer 3 points à tous les coups et ainsi finir le jeu. Il suffit de tirer dans le coin en Haut et à Droite. Ça ne rate jamais.
(Dufour Grégory)

RASTAN SAGA
Avant que n'apparaissent l'écran de présentation, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 et tournez le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus

vite possible. Si l'écran de présentation (notamment le titre) n'est pas de la couleur habituelle, c'est que le cheat mode est activé. Vous possédez alors des crédits infinis.

(Ravaz Jean Pierre)

ACTION FIGHTER

Entrez le mot de passe: copyright SEGA. Le mot copyright devant être remplacé par le sigle copyright. Vous serez invincible aux balles de l'ennemi.

(Bellet Arnaud)

WONDERBOY III

Entrez le code: Y20V DD1 VYEJ HUR, ensuite vous vous transformerez en homme lion. Prenez l'épée Muramasa, l'armure d'Hades et le bouclier Aqua, ainsi vous aurez les vies infinies. Puis, après tout cela montez dans la tour du village et sautez sur la passerelle. Placez-vous au-dessus de la flèche rouge et mettez la manette en haut. Vous arriverez au dernier Dragon. Battez le et reposez-vous, car c'est fini.

(Druart Cedric)

MEGADRIVE

THUNDER FORCE II

Pour obtenir le tableau des options, pendant la présentation pressez B puis Start. Pour continuer une partie pressez A et Start.

(Arnaud St Martin)

FORGOTTEN WORLDS

Pour avoir l'option Continue, jouez dans le mode deux joueurs. Lorsqu'un joueur meurt, pressez Start deux ou trois fois.

(Arnaud St Martin)

SPACE HARRIER II

A la page de présentation, pour avoir accès aux options, appuyez sur les boutons A, B et C. Lorsque vous écoutez une musique, faites Start, cette musique correspondra au stage désiré.

(Alcazar Olivier)

CURSE

Pressez lors de la page de présentation les boutons A, B et C en même temps que la touche Start et vous obtiendrez le tableau des caractéristiques.

(Guihard Vincent)

NINTENDO

GOONIES II

(Ce truc ne marche qu'avec la manette turbo.) Si il vous manque la bougie, dans les pièces noires de la phase Aventure, servez-vous du marteau en mode Turbo.

(Abel J-M)

GUNSHOE

Vous devez toujours rester dans les airs, ainsi des oiseaux passeront et quand vous les détruirez, ils vous donneront une boisson de survie qui vous permettra de vous faire toucher une fois de plus.

(Richier Nicolas)

KID ICARUS

6 E W 2 C Z
Z 2 9 0 0 0
U 2 0 0 8 H
K 5 0 W U C

Avec ce code vous n'avez plus qu'à vaincre « Médusa ».

(Courteaux Laurent)

IKARI WARRIORS

Dans le jeu à deux joueurs, quand il n'y a qu'un tank, mettez-vous sur le tank et appuyez chacun sur A et B en même temps, et vous aurez chacun un tank de plus. Tout ça, c'est qu'une histoire de tank!

(Raillard Marc)

TROJAN

Au second point de départ du deuxième étage, vous trouverez une vie supplémentaire. Pour la gagner, rendez-vous à l'extrémité du lac, puis mettez-vous à battre l'air avec votre épée. Dès que vous l'aurez frappé au bon endroit, une vie apparaîtra.

(Raillard Marc)

MACH RIDER

Jouez dans le mode 2, et lorsque votre temps de jeu est presque terminé, suicidez-vous. Quand l'écran des hi-scores apparaît, vous aurez plein de munitions et beaucoup de points de bonus.

(Lolo)

CONTRAT

A l'écran de présentation, allez dans les directions suivantes: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Select et Start. Tout cela avant que la démo ne commence. Vous aurez droit à trente vies supplémentaires.

(Lolo)

TIGER HELI

Si vous avez la manette max, une fois que vous êtes mort appuyez sur A et B, turbo en même temps et vous recommencerez là où vous êtes mort.

(Rioudet Thomas)

DRAGON BALL

Lorsqu'il vous reste peu d'énergie, prenez la seconde manette et allez vers le Bas. Vous verrez votre énergie monter jusqu'à 255 points. Pour sauter des stages, appuyez sur B de la seconde manette.

(lolotte)

(Suite page suivante)

NINTENDO

KID ICARUS
Appuyez simultanément sur A et B de la seconde manette pour marchander avec les commerçants.
(Joly Frédéric)

RAD RACER
Pour recommencer au circuit où vous avez perdu, appuyez simultanément sur A et Start.
Pour choisir son niveau: choisissez votre voiture de démonstration, puis faites déplacer le tachymètre de 2 crans par niveau avec le bouton A, puis faites Droite, Haut puis Start.
(Rubi Banoît)

R.C PRO AM
Pour terminer ce jeu, il faut prendre 5 fois les lettres N.I.N.T.E.N.D.O.
(lolotte)

CONTRAT
Appuyez sur les boutons A, B et Start en même temps pendant le menu pour avoir une super surprise, toutes les musiques du jeu et tous les bruitages.
(Tanchereau Blaise)

SECTION Z
Voici les solutions du niveau 1 et 2: H=prendre passage du haut, B=prendre passage du bas. H, H, H, H, H, B, H, H, B, H, H, B, B, fin du niveau un. - B, H, B, H, H, H, B, B, B, B, B, B, B, H, B, B, B, fin du second niveau.
(Guth Stéphane)

DRAGON SPIRIT
Au tout début du jeu, vous devez combattre un monstre, faites-vous tuer et là, ô surprise, vous ne perdez pas de vie, et en plus vous obtiendrez le dragon d'or qui possède 2 containers d'énergie au lieu d'un, et pour finir vous aurez également un parcours simplifié qui vous fera sauter des étapes.
(Meyer Fabien)

PC ENGINE

SPLATTER HOUSE
Pour rendre le jeu plus difficile: à la page d'introduction, maintenez la direction Haut enfoncée, jusqu'à ce que vous voyez le mot Hard affiché en dessous de la phrase Push Run Button.
(Namiki Kurudo)

SPLATTER HOUSE
Pour avoir la possibilité de choisir un des sept niveaux qui vous sont proposés, à la seconde page de présentation (une maison dans le lointain, avec des éclairs de tonnerre), appuyez trois fois sur Select, puis allez à gauche, maintenez cette direction et appuyez en même temps sur Select. Une fois dans l'option Stage Select, appuyez sur Select pour obtenir le Sound Test.
(Destroy)

VALIS II
Pour avoir la chance de mater tous les dessins animés de ce jeu, appuyez sur Run, attendre la page de présentation, allez vers le Haut, appuyez sur le bouton I, sur Select, bouton II, allez vers le bas et appuyez sur Run. Voilà, c'est fini, maintenant asseyez-vous confortablement et regardez.
(Destroy)

POWER DRIFT
Lorsque les mots Game Over apparaissent à l'écran, appuyez simultanément sur les touches I, Select, et Run une première fois. Rentrez votre nom, si cela est nécessaire. Une fois que l'écran change de nouveau, recommencez la même opération, vous pourrez repartir au stage où vous aviez perdu.
(Destroy)

VALIS II
C'est pas vraiment une astuce, mais c'est assez marrant. Allez donc au quatrième niveau. Montez tout en haut des plateformes et sautez. La jupe de la gente demoiselle se soulèvera. Alors, de quelle couleur est sa culotte?
(Namiki Kurudo)

SUPER DARIUS
Voici une astuce qui vous permettra d'affronter les 26 monstres à la suite. Pour cela, il faut obligatoirement que vous ayez deux joyxticks. A la page de présentation, lorsque vous voyez marqué Super Darius Dolby Surround, prenez la seconde manette, appuyez sur Haut, Run et sur le bouton I, sans rien relâcher et tout en même temps. Ensuite prenez la première manette, allez vers le Bas, appuyez sur Select et Run, tout cela en même temps encore une fois. Veillez cependant à ne pas relâcher la pression sur les touches de la seconde manette. Et voilà, le tour est joué.
(Namiki Kurudo)

DODGE BALL
Pour ne jamais perdre sa vitalité même en se faisant toucher: à la présentation, appuyez sur: Select, Haut, Bas, Haut, Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, II et I puis appuyez sur Run si nécessaire.
(Namiki Kurudo)

SPACE INVADERS PLUS
Sélectionnez le vieux jeu: Space Invaders classic. Puis à la présentation, appuyez sur les touches: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, II, I, II, I puis sur Select. Vous pourrez maintenant jouer en Noir et Blanc et retrouver exactement les mêmes sensations que dans le jeu d'arcade.
(Namiki Kurudo)

CHASE HQ
Pour avoir accès au Sound Test, à la page de présentation et après un léger sifflement, appuyez sur les touches: Gauche, Droite, I, II, Bas, Select, Haut, Select.
(Namiki Kurudo)

PSYCHO CHASER
Pour avoir accès au Sound Test, à la présentation, appuyez 3 fois sur Reset, puis appuyez sur 7 fois sur Select et sur Run. Après avoir effectué toutes ces opérations, prenez le Sound Test N°1F et appuyez 8 fois sur Run. Vous pourrez alors commencer à n'importe quel niveau. Après tout cela, appuyez sur les boutons I et Run simultanément, vous deviendrez invisible.
(Namiki Kurudo)

DIGITAL CHAMP
Lorsque vous verrez "New Game", "Continue" appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Droite, et Run. Défense N°00 apparaîtra alors. En appuyant sur I et II vous pourrez choisir vos matchs.
(Namiki Kurudo)

DIGITAL CHAMP
Toujours à "New Game", "Continue" appuyez sur Haut, Droite, Bas, Gauche, l'écran se divisera en quatre.
(Namiki Kurudo)

INTERNATIONAL SOCCER
Voici le code pour voir la remise de la coupe du monde: diagonale bas droite, bas, haut, haut, bas, diagonale haut droite deux fois et bas.
(Destroy)

BEBALL
Voici un code vous permettant d'accéder directement au 500ème écran: 677261.
(Destroy)

SUPER GRAFX

GRANZORT
Lorsque vous voyez le scrolling sinusoïdal, allez 4 fois en Bas, puis attendez que l'écran se soit stabilisé. Allez maintenant une fois en Haut, une fois à Gauche, une fois en Bas, une fois à Droite, maintenez cette direction et appuyez sur Run. Vous pourrez choisir le stage.
(Namiki Kurudo)

GRANZORT
Pour accéder au "sample play data", au moment des sinusoïdes, appuyez sur les boutons I, II, puis attendez que la page de présentation se soit stabilisée. Maintenant appuyez sur II, II, I restez appuyé sur I et pressez Run.
(Namiki Kurudo)

GRANZORT
A la page de présentation, allez deux fois en Haut, deux fois en Bas, puis Gauche, Droite, Gauche, Droite, II, I, puis Run.
(Destroy)

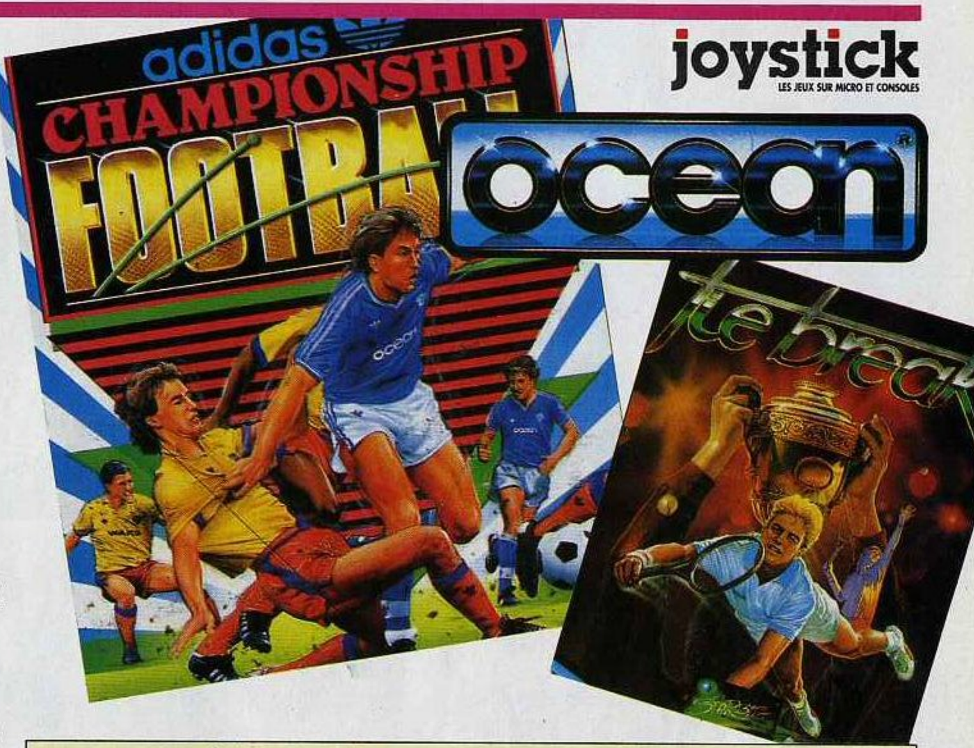
CONCOURS SPORTS

1er prix:
Une raquette de tennis et un équipement de tennis (sac, maillot, short, chaussures) + 2 JEUX OCEAN «TIE-BREAK et ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL»

du 2ème au 5ème prix:
1 ballon de football + 1 Tee-shirt OCEAN + 2 JEUX OCEAN «TIE-BREAK et ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL»

du 6ème au 25ème prix:
1 des 2 JEUX OCEAN «TIE-BREAK et ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL»

ATTENTION: TIE-BREAK NE SERA DISPO QUE SUR ST & AMIGA. LES GAGNANTS AYANT UN ORDINATEUR AMSTRAD CPC RECEVRONT UN AUTRE JEU OCEAN «SHADOW WARRIORS OU SECRET AGENT»



LES QUESTIONS

1 - Quelle est la nationalité d'Andres GOMEZ, le récent vainqueur de ROLAND-GARROS?
- a- Paraguayen
- b- Equatorien
- c- Argentin

2 - Quel était le numéro un mondial du tennis avant Wimbledon ?
- a- Edberg
- b- Becker
- c- Lendl

3 - Quel est le club vainqueur de la Coupe d'Angleterre de Football?
- a- Crystal Palace
- b- Manchester United
- c- F.C. Liverpool

4 - Quel club italien a éliminé 2 clubs français en coupe de UEFA en 1990?
- a- Fiorentina
- b- Sampdoria de Gênes
- c- Juventus de Turin

5 - De quel club de football, Yannick NOAH est-il un fervent supporter?
- a- Olympique de Marseille
- b- Paris Saint Germain
- c- Racing Paris 1

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick.
Il suffit pour participer de renvoyer le bulletin ci-contre dûment rempli.
Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte.
Le concours sera clos le 31 juillet 1990 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
Les résultats seront annoncés dans le numéro 8 de Joystick qui paraîtra quelque part entre le 22 et le 28 août, selon les températures estivales.
Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront donnés à DANBISS et DANBOSS pour leur petit déjeuner.
S'il y a plusieurs gagnants, ils seront tirés à la mitraillette ou au sort, ça dépendra de l'humeur de J.M. DESTROY.

BULLETIN REPONSE

Bulletin à découper et à renvoyer après l'avoir rempli à:
Joystick Concours "JE SUIS FOOT D'OCEAN"
53, avenue Gambetta
92400 Courbevoie La Défense

Réponse n°1:	A ☐	B ☐	C ☐
Réponse n°2:	A ☐	B ☐	C ☐
Réponse n°3:	A ☐	B ☐	C ☐
Réponse n°4:	A ☐	B ☐	C ☐
Réponse n°5:	A ☐	B ☐	C ☐

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

____________ Code Postal ____________

Ville ____________ Age ____ Ordinateur ____________


L'ETE SERA NEC!!
GRAND CONCOURS
GAGNEZ UNE
SUPER GRAFX
PAR SEMAINE
EN JOUANT CHEZ
VOTRE REVENDEUR!
DU 1ER JUILLET AU 26 AOUT
.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*
.CD ROM 2
3990 Frs TTC*
.CORE GRAFX
1490 Frs TTC*
BULLETIN DE PARTICIPATION
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES
REVENDEURS DE LA GAMME NEC.
POUR CONNAITRE LE MAGASIN
LE PLUS PROCHE DE CHEZ
VOUS CONTACTEZ NOTRE
HOT LINE SODIPENG
AU 99.08.95.72
*Prix publics conseillés
Distributeur: SODIPENG SARL
Revendeurs: contactez le 99.08.89.41
CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.
DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN MEGASTORE...

LES ÉDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (à titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher la chaîne sur la disquette. Une fois trouvée, le message "chaîne trouvée" apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparait.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE".
Choisir l'option "OPEN DISK". Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant.

MÉTHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque lignes et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxecuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM ou même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette.
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

SIR FRED

1)Prenez le poignard
2)prenez le sac
3)utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac
4)aller au fond du tableau
5)prenez la clé
6)passez par la trouée
7)prenez la pomme
8)prenez la potion d'invincibilité
9)aller au fond du tableau
10)prenez la clé
11)passez par la trouée
12)prenez le poignard
13)prenez le 2ème escalier puis le sac
14)tuer tête de diable
15)prendre clé
16)prendre la grille
17)(2ème niveau) prendre le poignard, puis la pomme, puis la clé
18)détruire l'étoile bleue
19)monter
20)prendre la 1ère porte
21)prendre la pomme
22)prendre la potion bleue et se laisser mourir
23)vous êtes au début du 2ème niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2ème porte
24)prenez le sac
25)prenez l'ascenseur
26)(3è niveau)
27)prendre la pomme
28)tuer la chauve-souris
29)prendre la clé
30)prendre la porte
31)descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prendre la porte
32)prendre la potion
33)tuer chauve-souris
34)prendre clé
35)sortir de cette pièce
36)monter au 4ème étage en prenant la pomme au 3è
37)prendre la porte
38)prendre le poignard
39)prendre la potion bleue
40)tuer la chauve-souris et prendre la clé
41)sortir de cette pièce
42)aller au 5è étage
43)prendre la clé
44)prendre la pomme
45)descendre tout en bas
46)prendre l'issue
47)prendre la potion rouge
48)prendre la clé
49)sortir par l'autre issue
50)prendre l'ascenseur
51)foncez tout droit
52)prenez la pomme sur la table
53)prendre la porte
54)tuer le sorcier
55)prendre la clé
56)prendre le poignard
57)tuer le dragon
58)tuer le magicien
59)monter
60)prendre le joyau et vous avez gagné!!
(TOURNOUX François).

Club Européen

CHOISISSEZ  LOGICI
AVANT

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
E.WEAWER BASEBALL	89	59,90
STAR WARS	89	59,90
SNOOKER	89	59,90
CONFLICT IN EUROPE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
CENTIPEDE	109	69,90
MOON PATROL	109	69,90
GALAXIANS	109	69,90
4TH IN INCHES	109	69,90
THE PAWN	149	99,90
ROCKER RANGER	149	99,90
D.STRIP POKER	149	99,90
WATERLOO	149	99,90
MILLENIUM 2.2	149	99,90
COLOSSUS BRIDGE	149	99,90
LICENCE TO KILL	149	99,90
INDIANA JONES	199	139,90
CRAZY CARS 2	209	149,90
HARD DRIVIN	229	159,90
KEEF THE THIEF	249	179,90
GHOSTBUSTERS 2	269	189,90
GUNSHIP	289	219,90
DRAGONS LAIR	499	349,90

SELECTION ATARI ST/STE

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
WARP	69	39,90
VIXEN	69	39,90
TERRESTRIAL		
ENCOUNTER	69	39,90
ATAX	69	39,90
FERNANDEZ		
MUST DIE	69	39,90
THE GAMBLER	69	39,90
JUG	69	39,90
PRISON	69	39,90
ST WARS	69	39,90
SLAYGON	69	39,90
AFTER BURNER	89	59,90
ARCHIPELLAGOS	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
FIFTH GEAR	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
N.M GRAND PRIX	89	59,90
APB	109	69,90
ROAD RAIDER	109	69,90
FUTURE SPORTS	109	69,90
LANCASTER	109	69,90
OFF SHORE		
WARRIOR	109	69,90
BLACK TIGER	209	149,90
E.MOTION	209	149,90
ITALY 90	229	159,90
HEAVY METAL	209	149,90
SPACE ACE	449	319,90
WILD STREETS	229	159,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ LA BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE

PLUS DE 10.000 LOGICIELS EN STOCK

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris
Tél. : (1) 42.93.24.58
CATALOGUE SUR DEMANDE

en du Logiciel

LS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES GES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
ANDY CAPP	69	39,90
BLASTEROIDS	69	39,90
BALL BREAKER 2	69	39,90
GALACTIC GAMES	69	39,90
VIXEN	69	39,90
MOVIE	69	39,90
LASER SQUAD	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
ALTERED BEAST	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
MYTH	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
KICK OFF	139	89,90
CRAZY CARS 2	149	99,90
WILD STREETS	149	99,90
CABAL	159	109,90
CASTLE MASTER	159	109,90
CRACK DOWN	159	109,90
E.MOTION	159	109,90
ROBOCOP	159	109,90
TURBO OUT RUN	159	109,90
GUNSHIP	169	119,90
MICROPROSE SOCCER	169	119,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
LUCAS FILM	39	19,90
VIXEN	39	19,90
ALIEN 8	39	19,90
ELEVATOR ACTION	39	19,90
JACK BURTON	39	19,90
NINJA HAMPSTER	39	19,90
NEMESIS	49	29,90
TETRIS	49	29,90
BLASTEROIDS	59	39,90
CAULDRON	59	39,90
PASING SHOT	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
PACLAND	69	39,90
XENOPHOBE	69	39,90
DRAGONS LAIR	69	39,90
ALTERED BEAST	79	39,90
POWER DRIFT	79	39,90
NINJA WARRIOR	79	39,90
GALAXY FORCE	79	39,90
KICK OFF	89	59,90
CYBERBALL	109	69,90
E.MOTION	109	69,90
WORLD CUP SOCCER	109	69,90
100% DYNAMIT	129	79,90
EPYX ACTION	129	79,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
CONFLICT IN EUROPE	69	39,90
CAPITAIN BLOOD	69	39,90
MISSION ELEVATOR	69	39,90
WARP	69	39,90
ARCHIPELAGOS	89	59,90
PACLAND	89	59,90
PACMANIA	89	59,90
RETURN OFJEDI	89	59,90
TITAN	89	59,90
THUNDERBIRDS	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
A.P.B	109	69,90
ALTERED BEAST	109	69,90
BALISTIX	109	69,90
DYNAMITE DUX	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
TOOBIN	109	69,90
BLOODWICH	149	99,90
HARD DRIVIN	169	119,90
NINJA WARRIOR	189	129,90
CHASE H.Q	229	159,90
BLACK TIGER	229	159,90
IVANHOE	229	159,90
DRAGONS LAIR	409	289,90

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75017 Paris

Club Européen du Logiciel

NOM ____________
ADRESSE ____________
____
VILLE ____________
CODE POSTAL ____________
Tél. ____________
Signature des parents pour les -18 ans

JOY 7

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage : Préciser : ❑Cassette ❑Disk	+15F
TOTAL A PAYER	

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
ATARI ST❑ AMSTRAD CPC ❑ AMIGA ❑ C64 ❑ SPECTRUM❑ PC/COMPATIBLES ❑

Fichier Editeur V1.0

Méthode d'utilisation des listings avec la mention 'Fichier Editeur V1.Ø'. Vous tapez le listing ci-dessous "Une fois pour toutes",. Vous le sauvegardez sur une disquette vierge sous le nom 'JOYSTICK.GFA'. Ensuite, il vous faudra rajouter à la fin de ce listing les datas correspondants au jeu qui vous interresse et qui porte la mention 'Fichier Editeur V1.0'. Ceci fait vous sauvegardez à nouveau, sous le nom du jeu. Ensuite insérez l'original du jeu et faites 'RUN'. Voilà bon fun.

```
' FICHIER EDITEUR V1.Ø (C)Joystick Juin 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ nboptions%,titre$,fichier$,longueur%
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
FOR i=1 TO nboptions%
  READ modifs%,type$
  FOR c=1 TO modifs%
    READ adresse%,chaine1%,chaine2%
    IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
      LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
      texte$="Option <"+type$+"> installée"
    ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
      LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
      texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
    ENDIF
  NEXT c
  PRINT texte$
NEXT i
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

NITRO BOOST CHALLENGE (Fichier Editeur V1.0)

```
' Temps, Turbo et Vies infinies
' pour NITRO BOOST CHALLENGE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 3,"NITRO BOOST CHALLENGE","A:\AUTO\NITRO.PRG"
DATA ,36498,1,"Vies infinies",&H3ØA8,&H679ØØØ1
DATA &H679ØØØØ, 2,"Temps infini",&H135C
DATA &H317CØØØ7,&H4E714E71,&H136Ø,&HØØØ852B9
DATA &H4E7152B9,1,"Turbos infinis",&H26FE
DATA &H479ØØØ1,&H479ØØØØ
```

GHOSTS'N GOBLINS (Fichier Editeur V1.0)

```
' Temps, Vies infinies et invulnérabilité pour
' GHOSTS'N GOBLINS par Antonio SIMOES à taper en '
' GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 3,"GHOSTS'N GOBLINS","A:\GHOSTS.TOS",65118
DATA 1,"Vies infinies",&H2FØE,&H533ØØØØØ
DATA &H523ØØØØØ, 2,"Temps infini",&H39EA
DATA &H5379ØØØØ,&H4E714E71,&H39EE,&H3DBA641E
DATA &H4E71641E,1,"Invulnérabilité",&H2EF6
DATA &H9BE267Ø8,&H9BE24E71
```

ATOMIX (Fichier Editeur V1.0)

```
' Temps infinies pour ATOMIX par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"ATOMIX","A:\ATOMIX",2747ØØ
DATA 1,"Temps infini",&HF4Ø4,&H5379ØØØ4,&H5279ØØØ4
```

BLACK TIGER (Fichier Editeur V1.0)

```
' Energie et Vies infinies pour BLACK TIGER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 2,"BLACK TIGER","A:\COMMAND.PRG",76788
DATA 1,"Vies infinies",&H184,&H5379ØØØ1,&H5279ØØØ1
DATA 3,"Energie infinie",&H1C66,&H2B9E67ØØ,&H2B9E6ØØØ
DATA  &H3D14,&H2B9E66ØØ,&H2B9E6ØØØ,&H4CFØ
DATA &H2B9E67ØØ,&H2B9E6ØØØ
```

DAN DARE III (Fichier Editeur V1.0)

```
' Vies infinies pour DANDARE III
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"DANDARE III","A:\GAME.DAT",58656
DATA 1,"Vies infinies",&H24CC,&H479ØØØ1,&H479ØØØØ
```

BMX SIMULATOR (Fichier Editeur V1.0)

```
' Temps infini pour BMX SIMULATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"BMX SIMULATOR","BMX.PRG",93328
DATA 1,"Temps infini",&H6B38,&H528ØØC8Ø,&H4E71ØC8Ø
```

BUMPY (Fichier Editeur V1.0)

```
' Vies infinies pour BUMPY
' de la compil ARCADE HITS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"BUMPY","A:\BUMPY1.PRG",69676
DATA 1,"Vies infinies",&H8DDC,&H53Ø11Ø81
DATA &H4E711Ø81
```

STARFLIGHT (Fichier Editeur V1.0)

```
' Brouzoufs infinis pour STAR FLIGHT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"STAR FLIGHT","A:\STARFLT.AGO",158464
DATA 2,"Brouzoufs infinis",&H6D9E,&H21ADØØØA
DATA &H4E714E71,&H6DA2,&4E5D,&H4E714E71
```

PINBALL MAGIC (Fichier Editeur V1.0)

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC par Antonio SIMOES
'à taper en GFA 3.XX à la suite
'du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"PINBALL MAGIC","A:\AUTO\FLIP.PRG",7Ø162
DATA 1,"Vies infinies",&H663E,&H76264E71
DATA &H762667ØØ
```

ELIMINATOR (Fichier Editeur V1.0)

```
' Vies infinies, plus de perte de ses armes,
' NRJ infinie et invulnérabilité sur ELIMINATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX à la
' suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"ELIMINATOR","A:\ELIMINAT.JMP",3Ø2Ø86
DATA 1,"Vies, invulnérabilité...",&H3434,&HC79ØØØ1
DATA &H4E75ØØØ1
```

NEBULUS (Fichier Editeur V1.0)

```
' Vies infinies pour les 2 joueurs  pour NEBULUS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"NEBULUS","A:\NEBULUS.JMP",271849
DATA 1,"Vies infinies",&HA3B2,&H5448535Ø
DATA &H5448525Ø
```

FIRE & BRIMSTONE

```
' Energie et Vies infinies pour FIRE & BRIMSTONE
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(1ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
c%=b%+&HA8C
d%=b%+&H126Ø
PRINT "Insérez la disk 'A' de FIRE... dévérouillée"
~INP(2)
REPEAT
  r%=XBIOS(8,L:b%,L:Ø,Ø,1,72,Ø,1Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(c%)=&H68630A AND LPEEK(d%)=&H5356426E
  LPOKE c%,&H684E71
  LPOKE d%,&H4E71426E
  a$="Energie et Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H684E71 AND LPEEK(d%)=&H4E71426E
    LPOKE c%,&H6863ØA
    LPOKE d%,&H5356426E
    a$="Energie et Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:Ø,Ø,1,72,Ø,1Ø)
PRINT a$
```

QUARTZ

```
' Vies infinies pour QUARTZ
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(1ØØØ)
b%=V:a%(Ø)
c%=b%+&H1D6
PRINT "Insérez lE disK de QUARTZ déverrouillée"
~INP(2)
r%=XBIOS(8,L:b%,L:Ø,Ø,7,8,Ø,1)
IF LPEEK(c%)=&H5379ØØØ1
  LPOKE c%,&H4E714E71
  DPOKE c%+4,&H4E71
  a$="Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H4E714E71
    LPOKE c%,&H5379ØØØ1
    DPOKE c%+4,&H5D76
    a$="Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:Ø,Ø,7,8,Ø,1)
PRINT a$
```

THEME PARK MYSTERY

```
' Energie et vies infinies pour THEME PARK MYSTERY
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(2ØØØ)
b%=V:a%(Ø)
c%=b%+&HE
d%=b%+&H2AE
PRINT "Insérez THEME PARK MYSTERY déverrouillée"
~INP(2)
REPEAT
  r%=XBIOS(8,L:b%,L:Ø,Ø,9,52,Ø,2)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(c%)=&H479ØØØ1 AND LPEEK(d%)=&H9379ØØØ2
  LPOKE c%,&H479ØØØØ
  LPOKE d%,&H4E714E71
  DPOKE d%+4,&H4E71
  a$="Energie et vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H479ØØØØ AND LPEEK(d%)=&H4E714E71
    LPOKE c%,&H479ØØØ1
    LPOKE d%,&H9379ØØØ2
    DPOKE d%+4,&H64C4
    a$="Energie et vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
IF a$=""
PRINT "Ce n'est pas le disk de THEME PARK MYSTERY"
END
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:Ø,Ø,9,52,Ø,2)
PRINT a$
```

FIRE AND BRIMSTONE

Pour choisir son nombre de vies, prenez votre éditeur de secteurs et recherchez les octets 3C BC ØØ Ø3 et remplacez le ØØ Ø3 par le nombre de vies désirées. Ou rendez-vous directement à la piste 6Ø, secteur 6, offset $AC.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : 53 56 42 6E ØØ 84 42 6E et remplacez-les par 4E 71 42 6E ØØ 84 42 6E. Ou rendez-vous directement à la piste 72, secteur 1Ø, offset $6Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets : ØC 6E ØØ 63 ØØ 68 63 ØA et remplacez-les par ØC 6E ØØ 63 ØØ 68 4E 71. Ou rendez-vous directement à la piste 72, secteur 6, offset $88.
(Antonio SIMOES)

DANDARE III (THE ESCAPE)

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'GAME.DAT' de la disquette 1 et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 E8 9E et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 E8 9E. Ou rendez-vous directement à l'offset $24CC.
(Antonio SIMOES)

ATOMIX

Pour avoir du temps infini, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'ATOMIX' et recherchez les octets: 53 79 ØØ Ø4 2E F8 et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø4 2E F8. Ou rendez-vous directement à l'offset $F4Ø4.
(Antonio SIMOES)

THEME PARK MYSTERY

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø3 C5 9C et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø3 C5 9C. Ou rendez-vous directement à la piste 52, secteur 9, offset $ØØE.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets : 93 79 ØØ Ø2 64 C4 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71. Ou rendez-vous directement à la piste 52, secteur 1Ø, offset $ØAE.
(Antonio SIMOES)

BUMPY (Compil Arcade Hits)

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'BUMPY1.PRG' et recherchez les octets : 53 Ø1 1Ø 81 et remplacez-les par 4E 71 1Ø 81. Ou rendez-vous directement à l'offset $8DDC.
(Antonio SIMOES)

PINBALL MAGIC

Pour choisir le nombre de balles pour le joueur 1, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'AUTO\FLIP. PRG', recherchez les octets 33 FC ØØ Ø5 et remplacez le Ø5 par ce que vous voulez!

Pour le joueur 2 faites une seconde fois la recherche précédente. Ou rendez-vous directement à l'offset $7784 pour le joueur 1 et à l'offset $77DA pour le joueur 2.

Pour avoir des balles infinies cette fois-ci pour les deux joueurs en même temps, éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A B9 ØØ ØØ 76 26 67 ØØ et remplacez-les par 4A B9 ØØ ØØ 76 26 4E 71. Ou rendez-vous directement à l'offset $663A.
(Antonio SIMOES)

LIVINGSTONE II PARTIE 1

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.1' et recherchez les octets : 3Ø 39 ØØ Ø3 FC 74 53 4Ø et remplacez-les par 3Ø 39 ØØ Ø3 FC 74 4E 71.
(Antonio SIMOES)

LIVINGSTONE II PARTIE 2

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.2' et recherchez les octets : 3Ø 39 ØØ Ø3 AB 82 53 4Ø et remplacez-les par 3Ø 39 ØØ Ø3 AB 82 4E 71. Au passage, le code est : 15215
(Antonio SIMOES)

BLACK TIGER

Pour choisir son nombre de vies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'COMMAND. PRG' et recherchez les octets : 33 FC ØØ Ø5 ØØ Ø1 2B 9C et remplacez le Ø5 par le nombre de vies désiré. Ou rendez-vous à l'offset $9E.

Pour choisir son nombre de blocs d'énergie, éditez le même fichier et recherchez les octets 33 FC ØØ Ø3 ØØ Ø1 2B 9E et remplacez le Ø3 par le nombre de bidules désiré. Ou rendez-vous à l'offset $46E.

Pour avoir des vies infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø1 2B 9C et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø1 2B 9C. Ou rendez-vous à l'offset $184.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez toujours dans le même fichier, les octets : 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 67 ØØ et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 6Ø ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $1C62. Recherchez aussi les octets 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 66 ØØ et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 6Ø ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $3D1Ø. Recherchez aussi les octets : 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 66 ØØ et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 6Ø ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $4CEC
(Antonio SIMOES)

BMX SIMULATOR

Pour avoir du temps infini pour les deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'AUTO\BMX. PRG' et recherchez les octets : 52 8Ø ØC 8Ø ØØ ØØ ØØ 3A et remplacez-les par 4E 71 ØC 8Ø ØØ ØØ ØØ 3A. Ou rendez-vous directement à l'offset $6B38.
(Antonio SIMOES)

GHOST 'N GOBLINS

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la disquette les octets : 53 3Ø ØØ ØØ 67 ØØ ØØ 2C et remplacez-les par 52 3Ø ØØ ØØ 67 ØØ ØØ 2C.

Pour avoir du temps infini, recherchez sur la disquette les octets : 53 79 ØØ ØØ 3D BA 64 1E et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6A 1E.
(Antonio SIMOES)

ELIMINATOR

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'ELIMINAT. JMP' et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 1F 6C et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 1F 6C. Offset=$34AC.
Pour ne plus perdre vos armes, recherchez les octets: 67 ØØ ØØ 1A 53 4Ø 33 CØ et remplacez-les par 6Ø ØØ ØØ 1A 53 4Ø 33 CØ. Offset=$34DC.
Pour bloquer les tirs ennemis, recherchez-les octets : 53 79 ØØ Ø1 6A 4E 66 ØØ et remplacez-les par 53 79 ØØ Ø1 6A 4E 6Ø ØØ. Offset=$3A5C.
Pour avoir en même temps: les vies infinies, ne plus perdre ses armes, énergie infinie et désactiver la collision des sprites, recherchez les octets : ØC 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 1F 74 67 ØØ ØØ 54 et remplacer les par 4E 75 ØØ Ø1 ØØ Ø1 1F 74 67 ØØ ØØ 54. Offset=$3434.
(Antonio SIMOES)

JOUST

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 28 ØØ 4C et remplacez-les par 4E 71 4E 71.
(Antonio SIMOES)

NEBULUS

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'NEBULUS.JMP' et recherchez les octets : 54 58 53 5Ø 67 ØØ ØØ ØC et remplacez-les par 54 48 52 5Ø 67 ØØ ØØ ØC.
Offset=$A3B2.
(Antonio SIMOES)

NITRO BOOST CHALLENGE

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'NITRO.PRG' du dossier 'AUTO' et recherchez les octets : Ø6 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ 68 38 et remplacez-les par Ø6 79 ØØ ØØ ØØ ØØ 68 38. Offset =$3ØA8.
Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ 67 86 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ 67 86. Offset=$26FE.
Pour avoir du temps infini, recherchez les octets: 31 7C ØØ Ø7 ØØ Ø8 52 B9 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 52 B9.
Offset=$135C.
(Antonio SIMOES)

QUARTZ

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø1 5D 79 6F ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6F ØØ. Ou rendez vous directement à la piste 7, secteur 8, offset $1D6.
(Antonio SIMOES)

THE LAST TROOPER

Pour ne plus avoir de gardiens dans la prison, recherchez sur la disquette avec un éditeur de secteurs les octets 61 ØØ Ø2 Ø2 et remplacez-les par 4E 71 4E 71.
Pour avoir de l'énergie, vies et temps infini, recherchez les octets 61 ØØ 57 ØA et remplacez-les par les octets 4E 71 4E 71.
(Antonio SIMOES).

CORSARIO (PARTIE 1)

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.1' et recherchez les octets 9Ø 42 64 ØØ ØØ Ø4 B1 4Ø et remplacez-les par 4E 71 64 ØØ ØØ Ø4 B1 4Ø. Offset=$13A2.
(Antonio SIMOES).

CORSARIO (PARTIE 2)

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteurs, éditer le fichier 'DATA.2' et recherchez les octets 53 79 ØØ Ø2 AC 4A 67 ØØ et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø2 AC 4A 67 ØØ. Offset=$ØA12.
(Antonio SIMOES).

SIM CITY

Pour être bourré de fric à en crever, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC ØØ ØØ 4E 2Ø et remplacez-les par 23 FC 7F FF FF FF.
(Antonio SIMOES).

THE TOYOTTES

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 4A 79 ØØ Ø1 56 1C 66 16 et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 56 1C 6Ø 16.
(Antonio SIMOES)

NIGHT DOWN

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'OB' les octets 53 79 ØØ Ø6 5Ø 42 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71. Offset=$1766.
(Antonio SIMOES)

THE LOST DUTCHMAN MINE

Pour avoir 65535 dollars, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC ØØ ØØ ØØ FA ØØ Ø3 et remplacez-les par 23 FC ØØ ØØ FF FF ØØ Ø3.
(Antonio SIMOES)

GHOSTS'N GOBLINS

Pour être invulnérable, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'GHOSTS.TOS' les octets 4A 39 ØØ ØØ 9B E2 67 Ø8 et remplacez-les par 4A 39 ØØ ØØ 9B E2 4E 71. Offset=$2EF2.
(Antonio SIMOES)

STAR BREAKER

Tout ce qui suit est à rechercher avec un éditeur de secteur sur le disk.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 5A et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 5A.
Pour avoir des bombes infinies, rechercher les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 6Ø et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 6Ø.
Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 64 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 64.
Pour avoir de la vitesse infinie, recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 66 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 66.
Pour être invulnérable, recherchez les octets Ø4 79 ØØ ØA ØØ Ø1 3D 68 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 68. Et recherchez aussi les octets Ø4 79 ØØ Ø4 ØØ Ø1 3D 68 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 68.
(Antonio SIMOES).

STAR FLIGHT

Pour ne plus perdre de brouzoufs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'STARFLT.AGO' les octets 21 AD ØØ ØA ØØ ØØ 4E 5D et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 5D.
Offset=$6D9E.
(Antonio SIMOES)

STAR FLIGHT

Pour mettre 5ØØ.ØØØ brouzoufs dans une partie sauvegardée, prenez un éditeur de secteurs, éditez le fichier de sauvegarde (les noms des fichiers de sauvegarde commencent par 'GAME' et finissent par '.DAT') placez-vous à l'offset 1E et tapez ØØ Ø7 A1 2Ø.
(Antonio SIMOES)

JEUX... CRACK
AMIGA

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. En ce qui concerne leur maniement, il faut se référer à leur documentation car ils sont trop nombreux surtout dans le domaine public pour que l'on puisse faire un inventaire clair et précis. Mais on va quand même vous donner les noms de ceux que l'on utilise le plus fréquemment dans cette rubrique : DISCO-SCOPIE d'ESAT SOFTWARE et SMARTDISK.
(test de ce logiciel paru dans JOYSTICK numéro 3).

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
` BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
` © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer   par
C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(opera-
tion);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
` Insérez les datas après cette ligne
```

UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Vous vous procurez Le GFA 3.0. Vous tapez le listing, et le sauvegardez sur une disquette vierge que vous aurez formaté auparavant avec le bouton 'Save' en haut à gauche de l'écran. A chaque fois que vous voudrez utiliser un des trainers, vous chargez Ce listing, et rajoutez le trainer à la fin. Vous sauvegardez le tout sous un nouveau nom. Faites 'Run' et suivez les instructions données à l'écran.

OPERATION WOLF (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  OPERATION WOLF Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 7124222,"Opération Wolf",3,"les cartouches illimitées","les grenades illimitées","les munitions illimi-
tées"
sum:
DATA 3,Ø,9ØØØØ,19e,1,4a,53,Ø,9ØØØØ,2Ø4,1,4a,53,Ø,9ØØØØ,272,1,4a,53,3,Ø,9ØcØØ,12,1,4a,53,Ø,9ØcØØ
DATA 78,1,4a,53,Ø,9ØcØØ,e6,1,4a,53,6,Ø,91ØØØ,1f2,1,4a,53,Ø,91ØØØ,258,1,4a,53,Ø,91ØØØ,2c6,1,4a,53
DATA Ø,918ØØ,94,1,4a,53,Ø,918ØØ,fa,1,4a,53,Ø,918ØØ,168,1,4a,53,*
```

ASTRO MARINE CORPS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  A.M.C Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 15853,"Astro Marine Corps",2,"les vies illimitées","le temps illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ18ØØ,ØØØØØØ68,ØØØ9,33,fc,ØØ,Ø5,ØØ,Ø3,74,32,6Ø,67,1Ø,53,79,ØØ,Ø3,74,32,66
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ1aØØ,ØØØØØ1ac,ØØØ9,33,fc,Ø2,58,ØØ,Ø3,74,36,6Ø,67,1c,91,79,ØØ,Ø3,74,36,66,*
```

DAN DARE III (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' DAN DARE III Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 131ØØ54,"Dan Dare III",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 2,Ø,9fcØØ,14,4,5a,37,a,6e,89,ba,a,71,Ø,9fcØØ,dØ,4,33,fc,Ø,4,4,79,Ø,1,*
```

ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTER Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 2348359,"Escape from...",3,"les vies illimitées","l'énergie illimitée","les bombes illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,c1eØØ,4Ø,1,4a,53,1,Ø,c22ØØ,1Øc,1,4a,91,1,Ø,b9ØØØ,1eØ,1,4a,53,*
```

E-MOTION (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    E-MOTION Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 333522Ø,"E-MOTION",3,"le temps illimité","les vies illimitées","l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,Ø,7Ø8ØØ,14,4,f3,9d,ba,6e,3d,7c,b5,a7,Ø,7Ø8ØØ,146,4,4e,71,4e,71,53,38,Ø4,92,2,Ø,622ØØ,14
DATA 4,f8,fd,a6,eb,15,ae,b4,5Ø,Ø,622ØØ,e8,4,4e,71,4e,71,31,cØ,41,c,4,Ø,61cØØ,14,4,fe,83,fa,ae
DATA 26,ac,fc,99,Ø,61cØØ,42,4,4e,71,4e,71,53,78,41,e,Ø,61cØØ,4e,4,4e,71,4e,71,53,78,41,e,Ø
DATA 61cØØ,56,4,4e,71,4e,71,42,78,41,e,*
```

HAMMERFIST (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    HAMMERFIST Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 1Ø263,"Hammerfist",2,"l'énergie illimitée","l'armement illimité"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,26,ea,8c,95,72,fb,b9,98,Ø,Ø,e4,4,6Ø,Ø,1,54,2Ø,78,Ø,8,1,Ø,Ø,23a,4c,23,fc,4e,f8,1
DATA ea,Ø,6,e7,a2,4e,f9,Ø,6,e5,ba,11,fc,Ø,4a,6f,38,11,fc,Ø,4a,6f,4Ø,11,fc,Ø,4a,6f,7Ø,11,fc,Ø,4a
DATA 6f,7f,42,79,Ø,Ø,95,5c,42,79,Ø,Ø,95,7Ø,31,fc,4e,71,3f,ba,31,fc,4e,71,3f,fØ,33,fc,4e,71,Ø,Ø
DATA 9a,ce,4e,f8,4,4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø;Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

HELLBENT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  HELLBENT Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 6261,"Hellbent",1,"vaisseaux illimités "
sum:
DATA 6,Ø,Ø,4,4,e,e,12,9f,e3,21,11,13,Ø,Ø,7e,4,6Ø,Ø,3,16,4e,f9,Ø,6,Ø,Ø,19e,2,8,Ø,7,96,Ø,Ø,1d2,2
DATA 8,Ø,7,96,Ø,Ø,23e,2,8,Ø,7,96,Ø,Ø,396,12,31,fc,4e,71,eb,cØ,11,fc,Ø,4a,72,36,4e,f9,Ø,6,8Ø,2
DATA Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,Ø,2a,*
```

JEUX... CRACK

TECHNOCOP (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    TECHNOCOP Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 1187923,"Technocop",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 2,Ø,9Øe ØØ,14,4,cf,19,Ø2,b2,c6,19,Ø2,b2,Ø,9ØeØØ,6c,1,4a,53,*
```

STARRAY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    STARRAY Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 8622,"Starray",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,b4,93,a1,b4,e6,8e,d9,18,Ø,Ø,2e,48,41,fa,Ø,22,43,f9,Ø,7,ef,cØ,3e,3c,Ø,28,12,d8,51
DATA cf,ff,fc,23,fc,Ø,7,ef,cØ,Ø,7,f3,dØ,4e,f9,Ø,7,fØ,Ø,2Ø,3c,4e,71,4e,71,41,f9,Ø,3,bd,5c,2Ø,8Ø
DATA 21,4Ø,Ø,84,21,4Ø,Ø,88,21,4Ø,b,6c,21,4Ø,b,7Ø,4e,f9,Ø,3,8Ø,Ø,4e,f9,Ø,7,fØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

THEME PARK MYSTERY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  THEME PARK MYSTERY Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 3185813,"Theme Park Mystery",1,"trainer "
sum:
DATA 4,Ø,be8ØØ,172,1,4a,93
DATA Ø,be6ØØ,d2,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4,79,Ø,1,Ø,3,96,8a
DATA Ø,c2ØØØ,152,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4,79,Ø,5,Ø,2,75,88
DATA Ø,c9cØØ,4e,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4,79,Ø,1,Ø,3,96,8a,*
```

NINJA SPIRIT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' NINJA SPIRIT Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 633Ø4Ø,"Ninja Spirit",2,"vies illimitées","temps illimité"
sum:
DATA 1,Ø,4beØØ,1Øc,1,4a,53,1,Ø,4e8ØØ,86,1,4a,53,*
```

LIVINGSTONES II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' LIVINGSTONES II Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 5215Ø6,"Livingstone II",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 2,Ø,15aØØ,42,3,4e,71,6Ø,53,4Ø,6a,Ø,696ØØ,aØ,3,4e,71,6Ø,53,4Ø,6a,*
```

IVANHOE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' IVANHOE Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3525172,"IVANHOE",3,"énergie illimitée","vies illimitées","temps illimité"
sum:
DATA 3,Ø,9faØØ,fc,1,4a,53,Ø,9faØØ,1Øa,2,4e,71,66,ea,Ø,b44ØØ,1d6,1,4a,53,1,Ø,b44ØØ,e8,1,4a,53
DATA 1,Ø,b44ØØ,e2,1,4a,53,*
```

IMPOSSAMOLE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    IMPOSSAMOLE Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 6Ø47,"Impossamole",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,a2,bd,4b,f,32,59,a3,88,Ø,Ø,66,38,23,fc,Ø,7,1Ø,Ø,Ø,7,Ø,68,41,f9,Ø,7,1Ø,Ø,2Ø,fc,33
DATA fc,6Ø,8,2Ø,fc,Ø,Ø,f2,3e,2Ø,fc,13,fc,Ø,Ø,2Ø,fc,Ø,Ø,f2,7f,2Ø,fc,4e,f9,Ø,Ø,3Ø,fc,bØ,Ø,4e,f9,Ø
DATA 7,Ø,Ø,4e,f9,Ø,7,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

HOLLYWOOD POKER PRO (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' HOLLYWOOD POKER PRO Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø Faire DROP a chaque coup joue.
DATA 24256,"Hollywood Poker Pro",1,"a poil"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ5cØØ,ØØØØØØea,ØØØ3,fe,7Ø,ØØ,ØØ,64,ØØ,*
```

PACMANIA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1112 à partir du 334ème octet la chaîne 5339 ØØØØ Ø7dØ par 4e71 4e71 4e71.
(Paris Christophe)

TECHNOCOP

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1159, 1Ø8ème octet le chiffre 53 par 4a. Il faudra recalculer le checksum.
(Paris Christophe)

RICK DANGEROUS

Pour ceux qui désirent recommencer leur partie dans le même tableau, tapez Mooky à la place de votre nom.
(BARRET Damien).

KID GLOVES

Allez au tableau N°9 et appuyez sur RETOUR ARRIERE, vous arrivez au tableau N°6. Votre nombre de vies est brouillé. Suicidez-vous sur le petit triangle orange et votre niveau de vie se bloquera sur 9. Si l'opération ne fonctionne pas ce qui arrive de temps en temps, retournez au N°9 et recommencez.
(LECOURT Arnaud).

SHERMAN M4

Il y a dans ce soft quelques stratégies de base que vous devez suivre. Pour chaque mission, vous êtes supposés comme ayant un ou plusieurs objectifs. Vous disposez également de 4 tanks, alors utilisez les. Il est amusant de partir seul jouer les héros, mais cela vous coûtera également bon nombre de tanks.Utilisez le pilote automatique, car il est prouvé que l'on gagne plus de combats lorsque l'on est assisté par ordinateur.

Les hangars vous permettent de refaire le plein et d'effectuer des réparations, mais sachez que bon nombre d'entre eux sont tenus par l'ennemi, témoin le drapeau. Pour vous emparer du lieu, scratchez simplement vôtre tank sur le poste retenant le drapeau. Celui ci se transformera alors en la bonne vielle bannière étoilée et la base sera à vous.

Dans les missions où vous devez détruire des bases au lieu de la capturer, utilisez l'artillerie. Ceci vous fera gagner beaucoup de temps.
(Sylvain DEMANET)

INFESTATION

Sachez que le téléporteur ne peut vous mener qu'à deux endroits, alors si vous atterrissez en un lieu qui ne vous branche pas, vous ne pourrez que revenir sur vos pas et rentrer au bercail, c'est à dire à la chambre de téléportation.

Sur la surface de la planète, vous rencontrerez de très nombreux petits robots. Prenez garde, car ils peuvent vous tuer très facilement. Le plus simple serait tout simplement de leur tirer dessus pour les arrêter, mais il ne faut pas oublier que le fait de leur tirer dessus vide littéralement vôtre batterie. Utilisez simplement vôtre jet pour vous transporter à l'abri.

La chambre au sol recouvert de croix blanches est l'une des seules de la base dépourvue d'oxygène. Alors assurez vous bien que vous portez vôtre casque. Cette pièce est de surcroît l'une des plus importantes du tableau.

Il est impératif que vous établissiez une carte, et pour en rédiger une assez précise utilisez les zones bleues se trouvant dans le coin du micro.

La grille mène au long et complexe de ventilation, qui, dans de nombreux cas, est le seul moyen d'atteindre certains des oeufs ennemis. Pour ouvrir la grille, vous aurez besoin du tournevis

La clé se trouve également dans le système de ventilation, et avec elle, vous pourrez utiliser la navette qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre du complexe en un clin d'oeil.

Vôtre problème principal est votre trés faible réserve en oxygène et en batterie: vous devrez donc faire le plus vite possible une fois la dessous pour y accéder, vous devez trouver l'ordinateur afin d'activer le téléporteur. Pour utiliser ce dernier, marchez le long des flèches clignotantes.

Votre temps est précieux, alors plus vite vous trouverez les objets, mieux il en sera. Pour localiser l'ordinateur, allez tout droit en partant du point de départ et vous arriverez au téléporteur. De là, virez à droite d'à peu prés 50 degrés puis allez de l'avant sans arrêt.
(Sylvain DEMANET)

NINJA SPIRIT

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 6Ø7, 268éme octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 628, 134éme octet le chiffre 53 par 4a.
(Paris Christophe)

ASTRO MARINE CORPS

Voici les codes d'accès au différentes zones :
ZONE Ø2: NOSTROMO
ZONE Ø4: DISCOVERY
ZONE Ø6: ENTERPRISE
ZONE Ø8: DAGOBAH
ZONE 1Ø: REPLICANT
ZONE 12: KRULL
ZONE 14: METROPOLIS
(Paris Christophe)

IVANHOE

Tapez 'ZOBINETTE' lorsque la page vous demandant de libérer le roi RICHARD apparaît. L'écran va flasher brièvement. Pendant le jeu, appuyer sur la touche DEL pour faire disparaître tous les ennemis présents à l'écran.
(Paris Christophe)

JUMPING JACK SON

Voici les codes d'accès au 5,9 et 13éme niveau pour le jeu A et B

Jeu A: niv 5 : ROCKNROLL
niv 9 : NOISES
niv 13: TENEBRE

Jeu B: niv 5 : SYNTHE
niv 9 : FUNK
niv 13: ELVIS
(Paris Christophe)

LIVINGSTONE II

Pour accéder à la phase II le code est 15215.
(Paris Christophe)

PINBALL MAGIC

Pour avoir des boules illimitées, prenez un éditeur de mémoire du type C-MONITOR et faites :
L FLIP 4ØØØØ
Puis mettre 4e 71 6Ø à la place de 53 5Ø 66 à l'adresse 44e88
Puis faites :
S FLIP 4ØØØØ 4f97c
(Paris Christophe)

ASTRO MARINE CORPS

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 12 à partir du 1Ø4éme octet la chaîne : 671Ø 5379 ØØØ3 7432 66 par 33fc ØØØ5 ØØØ3 7432 6Ø. Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 13 à partir du 428éme octet la chaîne : 671c 9179 ØØØ3 7436 66 par 33fc Ø258 ØØØ3 7436 6Ø.
(Paris Christophe)

DAN DARE III

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1278 à partir du 2Ø8éme octet la chaîne : Ø479 ØØØ1 par 33fc ØØØ4. Il faudra ensuite recalculer le checksum.
(Paris Christophe)

ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTER

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1551, 64éme octet le chiffre : 53 par 4a. Pour avoir de l'énergie illimitée, remplacer au bloc 1553, 268éme octet le chiffre : 91 par 4a. Pour avoir les bombes illimitées, remplacer au bloc 148Ø, 48Øéme octet le chiffre 53 par 4a.

E-MOTION

Pour avoir le temps illimité, prenez un éditeur de secteur et remplacer la chaîne 5338 Ø492 par 4e71 4e71. Il faudra recalculer le checksum. Pour avoir les vies illimitées remplacer la chaîne 31cØ 41Øc par 4e71 4e71. Il faudra recalculer le checksum. Pour avoir de l'énergie illimitée remplacer la chaîne 5378 41Øe par 4e71 4e71. Recommencez cette manoeuvre deux fois. Puis rechercher la chaîne 4278 41Øe et remplacez-la par 4e71 4e71. Il faudra recalculer le checksum.
(Paris Christophe)

HOLLYWOOD POKER PRO

Pour que votre compagne soit nue du premier coup, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 46 à partir du 254éme octet la chaîne ØØ64 ØØ par 7ØØØ ØØ.
(Paris Christophe)

IVANHOE

Pour avoir de l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1277, 252éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1277 à partir du 266éme octet la chaîne 66ea par 4e71. Puis remplacer au bloc 1442, 47Øéme octet le chiffre 53 par 4a.
Pour avoir les vies illimitées, remplacer au bloc 1442, 232éme octet le chiffre 53 par 4a.
Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 1442, 226éme octet le chiffre 53 par 4a.
(Paris Christophe)

LIVINGSTONE II

Pour avoir les vies illimitées dans la phase 1, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 173 à partir du 66éme octet la chaîne 534Ø 6a par 4e71 6Ø. Pour avoir les vies illimitées dans la phase 2, remplacer au bloc 843 à partir du 16Øéme octet la chaîne 534Ø 6a par 4e71 6Ø.
(Paris Christophe)

OPERATION WOLF

Pour avoir des cartouches illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1152, 414éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 18éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 116Ø, 498éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 148éme octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les munitions illimitées, remplacer au bloc 1152, 516éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 12Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 116Ø, 6ØØéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 25Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les grenades illimitées, remplacer au bloc 1152, 626éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 23Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 116Ø, 71Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 36Øéme octet le chiffre 53 par 4a.
(Paris Christophe)

TEST DRIVE II

A n'importe quel moment dans le jeu, tapez GASS et voyez ce qui va se passer.
(RICHARD FANCEL)

LIVING DAYLIGHTS

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 439Ø,173
Sys 4352
(ARON Laurent).

WIZARDS LAIR

Quelques codes :
CAIVE DUNGN
HAWLO LYONS
CRYPTLIAYR
VAULT
(ARON Laurent).

STARQUAKE

Mots de passe pour les téléporteurs
SIGMA ASTRA HYLIS
KAPPA FEMUR
METRE MESON Z.A.P
POLAR XENON
MALIS CHASM COSIN
PLASM
(ARON Laurent).

THE LAST V8

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 43,2ØØ
LOAD
Quand "syntax error" apparait tapez les pokes suivants:
POKE 43,1
POKE 2152,258
POKE 2153,252
RUN

- Quand le 64 fait un reset tapez:
Pour avoir du temps infini:
POKE 7149,173

Pour avoir du fuel infini:
POKE 7328,173

Pour avoir des boucliers infinis:
POKE 7858,173

Tapez maintenant :
SYS 3328 pour commencer le jeu.
(ARON Laurent).

Z

Quand le jeu a fini de charger, reseter l'ordinateur et tapez:
-POKE 244Ø, nombre de vies (1-255)
Pour avoir les vies infinies tapez les pokes ci-dessous.
-POKE 6139,234
-POKE 614Ø,234
-POKE 6141,234
Pour commencer le jeu tapez : sys 23Ø4.
(ARON Laurent).

HACKER II

Quelques codes :
ØØ987 TITLE DEMO COVER

PAM WHITE5Ø WHITE 6 BLUE 1 WAMI

DAME GOMES Ø7Ø41776 RED 7
(ARON Laurent).

ARCANA

Pour avoir de l'énergie infinie tapez les pokes ci-dessous:
-POKE 12933,Ø:POKE 12934,2 (return)
Pour avoir le temps infini tapez les pokes ci-dessous:
-POKE 28465,76:POKE 28466,7Ø:POKE 2867,1Ø (return)
Tapez "sys 4Ø96" pour commencer le jeu.
(ARON Laurent).

TURBO OUT RUN

Pour avoir du temps illimité:

1ère partie :
POKE 16Ø34,173
2ème partie :
POKE 16ØØ5,173
3ème partie :
POKE 16Ø34,173
4ème partie :
POKE 16ØØ5,173
(CONTI François).

VULTURES

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 4414,165
POKE 4616,165
POKE 4657,165
(CONTI François).

SQUISH'EM

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 8Ø54,165
POKE 38518,165
(CONTI François).

NEPTUN

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 79Ø4,173
POKE 7922,173
POKE 794Ø,173
(CONTI François).

DOUBLE DRAGON 2

Pour avoir des vies infinies, tapez :
- Pour le joueur 1:
POKE 46537,173
- Pour le joueur 2:
POKE 46533,173
(CONTI François).

STAR TROOPER

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 223Ø,165
POKE 24771,165
(CONTI François).

PIPLINE

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 3394Ø,173
(CONTI François).

HUNTER ON ICE

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 17642,173
(CONTI François).

AFTERBURNER

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 5342,173
POKE 7127,173
(CONTI François).

RAID ON BUNGELING BAY

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 35663,165
(CONTI François).

BATTLE ISLAND

Après le chargement de la première partie tapez SYS 272 puis return pour charger la suite.
Vous disposerez alors de vies et de bombes illimitées.

```
1 REM Vies et bombes infinies pour BATTLE ISLAND
2 REM par JOHANN Stéfani
1Ø FOR I=272 TO 343:READ A:POKE I, A:NEXT:NEW
2Ø DATA 32,129,255,141,4,212,169,35,141,236,3
25 DATA 169,1,141,237,3,73,13,8,169,64
3Ø DATA 141,133,239,169,1,141,134,239,169,4
32 DATA 141,127,239,169,4,141,127,239,169,4
33 DATA 141,127,239,169,3,141,126,239,169
4Ø DATA 141,133,239,169,1,141,134,239,169,4
41 DATA 141,127,239,4,141,127,239,169,4
42 DATA 141,127,239,169,3,141,126,239,169
43 DATA 19,141,125,239,32,Ø,224,96,169
44 DATA 77,141,139,1Ø,169,1,141,14Ø,1Ø
45 DATA 76,Ø,1Ø,169,Ø,173,141,52,196
46 DATA 141,52,196,141,9Ø,25Ø,76,Ø,94
```

RAMBO

Pour avoir des vies infinies:
POKE 38841,24
(CARRASCO)

POPEYE

Pour avoir des vies infinies:
POKE 30057,19
Pour choirsir son numéro de coeur:
POKE 26095, numéro
(CARRASCO)

SCOOBY DOO

Pour avoir des vies infinies:
POKE 29614,Ø
POKE 42144,Ø
(CARRASCO)

ENDURO RACER

Pour avoir des vies infinies:
POKE 42143,Ø
POKE 42144,Ø
(CARRASCO)

GHOULS'N GHOSTS

Si vous devez perdre votre armure, cherchez un coffre magique. Ouvrez le et un magicien apparaîtra et vous changera en canard. Maintenant évitez tous les ghouls, et lorsque vous retrouverez forme humaine, vous disposerez de vôtre armure. Utilisez la magie avec modération. Le clone d'Arthur est le plus adapté à combattre les ennemis demandant plusieurs coups, mais la meilleure magie retse le rayon electrique à trois voies lorsqu'il est utilisé avec la lance.

PREMIER TABLEAU

Prenez garde aux faucheuses arrivant d'en dessous et spécialement sous vôtre ligne de feu. Tout en progressant à travers le tableau, essayez d'éviter de rester en haut des collines, car vous y seriez plus vulnérable en cas d'attaque. Le second coffre contient une armure magique. Grimpez en haut des ruines afin de descendre les vautours mais essayez d'eviter de sauter lorsque vous serez prêt des guillotines. Dans la seconde moitiée, escaladez la colline, sautez et filez à gauche, sautez de nouveau et partez à droite. Tuez les créatures ressemblant à des porcs et laissez vous entraîner dans les falaises. Marchez lentement jusqu'au gardien final. Sautez et tirez comme un malade jusqu'à ce qu'il soit près. Puis sauvez vous en restant dans les parages et tirez lui à la tête. Si vous le pouvez, prenez la dague rapide et accouplez la à un stick en autofire.

SECOND TABLEAU

Courrez aussi vite que vous le pouvez, passez prudemmment en dessous des basses têtes de tortues rebondissantes, et emparez vous de l'armure magique se trouvant dans le second coffre. Tuez tous les monstres ailés volant à basse altitude, et sautez lorsque vous serez sur les plateformes qui s'effondrent. Courrez vers la première partie de la plateforme (vous devrez vous déplacer rapidement car les plateformes s'effondrent). et sautez jusqu'a la seconde moitiée. Sautez alors sur la plateforme suivante et continuez de sauter. Maintenant sautez sur la troisiéme plateforme puis au sol entre les deux pièges de sable. Sautez sur la quatrième plateforme et sautez immédiatement pour franchir le fossé. Continuez de sauter jusqu' à arriver sur la cinquiéme puis la plateforme finale. Tuez le démon ailé en restant au centre de l'écran et en faisant feu, mais prenez garde à sa salive maléfique. Lorsque vous remarquerez que les graphismes au sol ont changé, faites très attention: des trous apparaissent soudainement dans le sol! Attention aux tirs. Détruisez l'attrappe mouche de Venus en deux tirs et sautez par dessus les gouffres enflammés. Tuez l'autre attrappe mouches et lorsque vous arriverez au loup enflammé, tirez lui dessus comme un malade avant qu'il ne saute. Sautez loin de lui et recommencez à tirer. Il vous faudra lui tirer dessus à peu près une quinzaine de fois avant de vous en débarrasser, mais n'oubliez pas de détruire les bombes enflammées afin de gagner des points.

Nous publierons la suite de cette super solution dans le numéro de la rentrée, le 29 Aout. Entre temps, envoyez nous un max de bidouilles.

GHOULS'N GHOSTS

```
1 REM *** GHOULS N GHOSTS ***
5 REM ***** CARRASCO *****
1Ø CLEAR 65535
2Ø LOAD "" SCREEN $ :
3Ø FOR A = 651ØØ TO 65122 : READ X : POKE A, X
35 NEXT A : RANDOMIZE USR 651ØØ
4Ø DATA 221,33,Ø,94,17,4Ø,16Ø,55,62,255,2Ø5,86
5Ø DATA 5,21Ø,Ø,Ø,175,5Ø,59,138,195,1,13Ø
```

UNDERWULDE

```
1'REM UNDERWULDE
2'PAR BENDIX NILAS
1Ø CLEAR 645ØØ,FORT=645Ø7 TO64554:READ A:POKE T,A
11 NEXT T:FOR=23296 TO23312:READ A:POKE T,A
12 NEXT T:PRINT AT 1Ø,4;"INSEREZ LA K7"
13 RANDOMIZE USR 64532:LOAD""
1ØØ DATA 243,245,58,173,96,254,243,32,11,62,91
11Ø DATA 5Ø,173,96,175,5Ø,176,96,237,86,241
12Ø DATA 255,251,237,77,243,62,251,1,1,33
13Ø DATA Ø,253,229,2Ø9,19,119,237,176,62,253
14Ø DATA 237,71,237,94,251,2Ø1,33,9,91,34,214
15Ø DATA 243,195,166,243,62,116,5Ø,117,144,195
16Ø DATA 242,163
```

OPERATION THUNDERBOLT

```
1Ø REM OPERATION THUNDERBOLT
2Ø REM ENERGIE INFINIE
3Ø REM **** CARRASCO ****
4Ø REM
5Ø CLEAR 65535 : BORDER Ø: PAPER Ø: INK7 : CLS
6Ø PRINT "INSERER LA CASSETTE ORIGINALE "
7Ø LOAD "" CODE
8Ø POKE 49187,68: POKE 49188,192
9Ø FOR N = 4922Ø TO 4922Ø + 2Ø
95 READ A : POKE N,A : NEXT N
1ØØ RANDOMIZE USR 49152
2ØØ DATA 175,5Ø,241,173,5Ø,176,173,198,195,5Ø,18Ø
21Ø DATA 173,5Ø,245,173,5Ø,245,173,195,234,127
```

JEUX... CRACK
PC & COMPATIBLES

HERO'S QUEST

CREER SON PERSONNAGE:
Prenez un guerrier de préférence. Arrangez-vous pour qu'il ait au moins 1 point par paramètre, comme cela, il pourra s'entrainer à toutes les disciplines (les paramètres qui ont zéro ne peuvent être augmentés).
Pour avoir précisément 1, il faut choisir le paramètre en question, taper "+" deux fois (on obtient 6) et taper " ". en question, taper "+" deux fois (on obtient 6) et taper " ".(Vous aurez alors 1). Mettez-vous 1 aux disciplines qui ont zéro au départ, et mettez le reste à la magie de préférence.

SOLUTION

(Attention: ceci pouvant être considéré comme un jeu de rôle, il y a plusieurs solutions, et énormément de choses sont superflues. Ici vous ne lirez que ce qu'il y a d'essentiel pour accomplir le jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir le reste).
Allez au magasin "DRY GOODS" et achetez deux gourdes (FLASKS).
Allez ensuite au magasin de magie et achetez le sort "ouvrir"(OPEN).
Sortez de la ville. Vous êtes équipés pour commencer l'aventure. Allez au champignon des fées et prenez-en une poignée. Ensuite, rendez-vous au champ d'Erana et utilisez le sort "ouvrir". Prenez le parchemin qui est dans le trou. Vous aurez un nouveau sort.
Descendez et allez aux plantes cracheuses. Ramassez des cailloux par terre et lancez-les. Après une quinzaine de caillou, le noyau sera à vous (assurez-vous qu'il vous reste au moins un caillou, cela servira à un endroit ou l'on ne peut pas en prendre, plus tard).
Repassez devant le champ d'Erana pour atteindre la caverne. Evitez l'ogre, entrez dans la caverne de l'ours, et nourissez-le avec une ration(FEED BEAR).
Entraînez-vous à la discretion (stealth). Pour ceci tapez SNEAK,(enter), WALK(enter), encore SNEAK, etc.... Faites ceci jusqu'à ce que votre discretion atteigne les 2Ø (environ). Puis, toujours en mode discretion, entrez dans la caverne du Kobold. Prenez-lui sa clé (elle est autour de son cou mais on ne la voit pas). Retournez à l'ours et libérez-le avec la clé (FREE BEAR).
Reposez-vous plusieurs fois car vous devez être crevé si vous avez fait tout ce qui précède en mode "cours"(RUN). Sinon battez-vous, faites tout ce que vous pouvez pour faire passer le temps car il faut que la nuit tombe.
Une fois qu'il fait nuit, rendez-vous aux fées qui vous demanderont de danser. Faites le pour elles, puis demandez-leur de la poudre féerique (ASK ABOUT FAIRY DUST). Elles vous en donneront, vous la mettrez dans une gourde.
Allez à la cascade et prenez de l'eau, elle ira dans l'autre gourde. Ensuite courrir jusqu'au champ d'Erana, mangez un fruit et dormez sagement jusqu'au jour. Prenez des fleurs.
Après cela, allez au chateau. Vous serez acclamé et vous dormirez encore une fois après un diner complet.
Allez voir la Dryad au lever du soleil (il faut s'approcher de cartes sonores!). Répondez oui à toutes ces questions. Donnez-lui le noyau et prenez la noisette.
Allez aux Meeps et demandez-leur de la fourrure verte, (pour les faire sortir de leur trou, il faut faire TALK MEEPS quand un d'eux sort sa tête.
Allez chez la fée bénéfique et donnez-lui la fourrure verte, l'eau, la poussière féerique, les fleurs, les champignons et la noisette.
Sortez, puis réentrez. Vous aurez alors la potion de réflection (DISPEL).
Allez à l'Antwerp qui est plus bas, près de la Dryad. C'est un ballon bleu qui rebondit. Ne le touchez surtout pas. Cherchez dans la paroie de rochers jusqu'à ce que vous trouviez une serrure. Utilisez le sort "ouvrir", puis pousser le gros rocher bloqué l'entrée. Mettez-vous dans le passage ouvert sans pour autant vous y engouffrer (sans changer d'écran) et tapez "HIDEN GOSEKE" (on a passé quelques parties importantes du jeu, donc ceci n'est pas logique, mais c'est bel et bien ce qu'il faut taper), puis entrez.
Là, cela devient dur. Passez à gauche de la barrière, puis passez sur la passerelle de droite. Ensuite arrêtez-vous devant le passage qui mène entre les tonneaux et la paille et enjamber la corde (STEP OVER ROPE). Vous changerez d'écran.
D'abord, fermez la porte derrière vous, puis allez vers la chaise qui se trouve à droite de l'écran. Tapez "MOVE CHAIR" et elle bloquera la porte. Approchez-vous du chandelier et poussez-le aussi (PUSH CANDELABRA). Les trois hommes venus de gauche seront bloqués. Ils s'arrêteront, et profitez-en pour vous placer devant la table, sous la corde. Dès que le dernier des trois se sera retourné et aura commencer à marcher, prenez la corde et admirez! Maintenant ouvrez la porte qui se trouve derrière vous. Bienvenue chez le Warlock! Contrairement aux apparences et à la musique, il n'est pas de votre camp. Lancez-lui le cailloux qu'il vous reste et il fuiera. Entrez dans la première porte à droite (si vous tombez, tapez STAND quand vous dévalerez la passerelle). Ensuite, tirez la chaine et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir. Placez-vous juste à côté de la grande planche qui a la porte peinte dessus, et tapez OPEN DOOR deux fois. Pénétrez dans la porte. Vous verrez le chef. Une fois que vous êtes en face d'elle, utilisez la potion de réflexion. Quand vous aurez repris contrôle, sortez par le rideau de droite et admirez...LA FIN!
(un lecteur)!

BOB WINNER

Chercher dans Bob-exe la chaîne AO B6 27 3C 13 74 a remplacer par EA B8 ØØ 3C 13 74 mais aussi la chaine Ø5 FF Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ par Ø5 FF Ø1 AØ B6 27 C6 Ø6 93 38 Ø9 E9 3D FF.
(HANSEL Delphine).

MICROPROSE SOCCER

Pour Microprose Soccer, charger le jeu et faire une sauvegarde immédiatement sans jouer.
Prendre PCTOOLS et éditer la sauvegarde au secteur ØØ (de toutes manières il n'y a qu'un secteur ...).
Pour le jeu en extérieur (OUTDOOR) :

Changer en HEXADECIMAL :
AU DEPLACEMENT ØØ8 : le ØØ par ØF
AU DEPLACEMENT ØØ9 : le ØØ par 63
" " " " " " " " " " " " " " 332 : le Ø1 par 1Ø
" " " " " " " " " " " " " " 339 : le Ø2 par Ø4
" " " " " " " " " " " " " " 34Ø : le Ø1 par FE

POUR LE JEU EN INTERIEUR (INDOOR) :

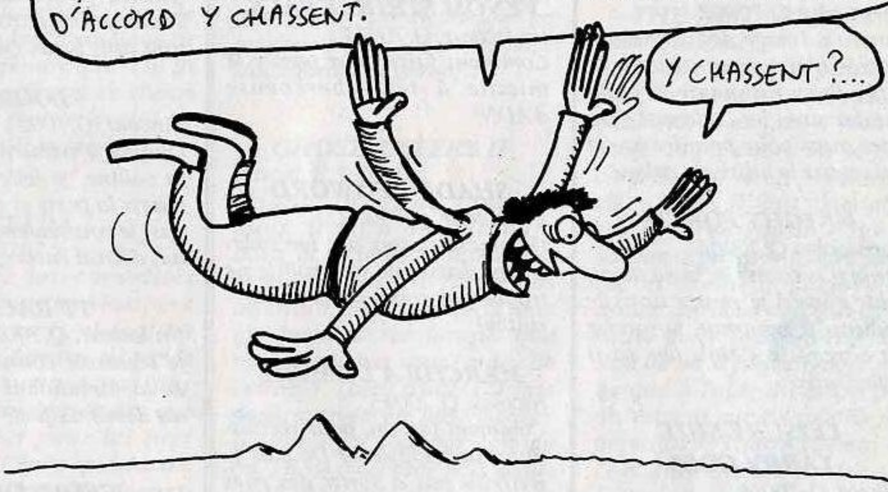
CHANGER EN HEXADECIMAL :
AU DEPLACEMENT ØØ8 : le ØØ par ØF
AU DEPLACEMENT ØØ9 : le ØØ par 63
" " " " " " " " " " " " " " 332 : le Ø1 par 1Ø
" " " " " " " " " " " " " " 336 : le Ø1 par ØØ
" " " " " " " " " " " " " " 337 : le Ø2 par Ø1
" " " " " " " " " " " " " " 338 : le Ø2 par Ø4
" " " " " " " " " " " " " " 339 : le Ø1 par FE

Recharger le jeu puis la sauvegarde et vous jouez contre la dernière équipe (la 16ème) et vous avez battu la précédente 99 à ØØ !!!
(RATHOUIN Freddy).

Recto Verso

Souvent écrit en gras et toujours placé en tête de l'article, ce texte-ci nommé chapô en jargon de presse est destiné à informer le lecteur du contenu de ce qui suit. En pratique, il n'est que survolé, à raison d'ailleurs car nous parlerons aujourd'hui de Flight Simulator.

Et pourtant, que ne suis-je déjà, à l'aide de mes doigts agiles, l'œil aux lèvres et le sourire aux pieds en train d'écrire, de tapuscrire tant il est vrai que l'on parle de manuscrit pour désigner ce qui se fait, se créé dirais-je à l'aide de ses seules mains et non par le biais vert d'un traitement de textes, en un mot comme en cent de rédiger l'un de ces Recto Verso qui en retournera plus d'un dans son berceau, bourré qu'il est d'informations utiles, de réflexions drolatiques quoique – parce que – profondes, voire cocasses, bref, en quelques octets définitifs, de signer là le plus beau Recto Verso qu'il m'ait été donner d'extraire de mon cerveau dithyrambique, bien qu'à ce propos, je ne désespère pas pouvoir faire des phrases encore plus longues la prochaine fois, plus proustiennes oserais-je dire si je ne perdais de vue qu'il serait temps de commencer enfin avec, pourquoi avoir peur des mots dont les seuls maux ne sont pas des moindres, un spécial Flight Simulator II de l'excellent Sublogic, occasion en or pour voler des heures sans argent dépenser, se poser, ce qui en terme littéraire se traduirait par une non ponctuation, exercice périlleux s'il en est, générateur de texte au souffle court dont je n'oserais jamais, par mansuétude et aussi un peu par flemme, vous en infliger la trop pénible lecture. Deux cent vingt sept mots pour la phrase qui précède, bô high score. Je ferai mieux la prochaine fois.



VOLER D'UNE MAIN

A condition de se servir de l'autre pour lire. Il existe en effet une conséquente littérature dédié à FS II (16 et 8 bits) ainsi qu'à FS III (pour les compatibles 286 à moins d'aimer les films au ralenti). Le premier, qui s'intitule bêtement Flight Simulator, est édité par Marabout. Disons qu'il offre le mérite d'exister et de ne pas prendre trop de place à côté du clavier. Pour le reste, en dépit de quelques leçons et d'un glossaire, il reprend servilement le manuel d'utilisation. En cette auguste page, je souhaite vous parler de deux bouquins d'un passionné, Charles Gulick, tous deux édités par Microsoft Press/P.S.I. Le premier, Flight Simulator Co-pilot, est dédié principalement aux versions II sur PC et 8 bits mais elle est facilement utilisable pour les autres versions II (Amiga, ST et Mac). En cent soixante et quelques pages, voilà un bouquin instructif et bourré de détails fascinants: on y apprend toutes sortes de figures et on y découvre quelques «secrets» de FS II permettant de ne pas voler idiot. A noter que certains revendeurs proposent un pack regroupant FS II et FS Co-Pilot. Zou! Page 70, par exemple, parti de l'aéroport local de Westlake Field, cap 190 – celui de l'unique piste – montez jusqu'à 1500 pieds et stabilisez l'appareil. Regardez à 90 degrés à droite. Voici l'autoroute Interstate I-90 qui passe au dessus du lac Washington. En vue de la piste d'atterrissage de Renton Municipal, pointe sud du lac, voici qu'apparaît la route Renton Freeway qui traverse la ville. Lorsque la boucle du lac côté Renton Muni se trouve au milieu de l'écran, virez à gauche, cap 100 degrés. Regardez à gauche toute: voici l'aéroport Issaquah. Lorsqu'il se trouve sous votre aile, virez à gauche cap 10 degrés.

PAUSE CAFE

En vous assurant que vous ne perdez pas de vitesse, regardez à gauche en redressant et repérez Westlake, au besoin en utilisant la touche «Pause» et en regardant la carte radar. Ok? Bien. Maintenant, lorsque la pointe nord du lac Sammamish est au centre de l'écran, virez encore à gauche, cap 280 degrés. En surveillant du coin de l'œil (à gauche 90°) la piste, pour le moment symbolisée par une tache vert clair au bord de l'eau, apprêtez-vous à virer à gauche afin de vous mettre dans l'axe de la piste 19 et entamez le protocole d'atterrissage. Retour à Westlake Field. Cet aéroport, créé sur FS par Charles Gulick, se trouve aux coordonnées correspondant dans la réalité aux locaux de Microsoft. Marrant, non? Saluez Bill Gates au passage, en rase-mottes de préférence. Allez, la prochaine fois, je vous présenterai l'autre indispensable bouquin de Gulick, «Voler avec Flight Simulator» ainsi qu'un ou deux autres trucs utiles.

MOULINEX

Le livre «Flight Simulator» est édité par Marabout. «Flight Simulator Co-Pilot» et «Volez avec Flight Simulator» sont édités par Microsoft/PSI. «Aux Commandes de Flight Simulator Version 3» est édité par PSI. «Le livre de Microsoft Flight Simulator 3» est édité par Micro-Application.

MAIS QU'EST-CE QU'ON FOUT LÀ?
ON ILLUSTRE L'ARTICLE, ON EST L'ILLUSTRATION
MAIS ON EST TOUT PETITS?!
C'EST PAS GRAVE, DE TOUTE FAÇON, LE LECTEUR SURVOLE
...
ON DOIT ÊTRE BEAU DE LOIN QUAND MÊME
J'AI ENVIE D'ÉTERNUER

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

MANHUNTER I
René. Q.70001
Comment passer les 13 portes pour arriver à la porte en bois?

MANIAC MANSION
Christophe. Q.70002
J'arrive à l'étage des chambres. Mais je n'arrive pas à ouvrir le coffre-fort ni à ouvrir la porte blindez avec les cadenas? Que faire aussi pour prendre la clé qui est sur le lustre du salon?

KNIGHT FORCE
Christophe. Q.70003
Je tue 4 sorciers, le 5ème aussi, mais quand je rentre dans le château à nouveau, le sorcier est encore là.? Mon jeu est-il défectueux?

LEISURE SUIT LARRY GOES
Olivier. Q.70004
Je suis bloqué dans le magasin où l'on peut voler un soda, car je parle avec la jeune femme, la discussion devient intéressante, et ensuite elle me demande: "GETTIN'IT ON WHAT". Que faut-il répondre? Comment peut-on sortir du magasin avec le soda?

XENON II
Vincent. Q.70005
Quelqu'un aurait il des vies infinies pour passer la deuxième partie du troisième tableau?

BUDOKAN
Vincent. Q.70006
Est ce qu'il serait possible de passer les combattants du tournoi sans se battre contre eux ou les battre sans perdre de puissance?

RAINBOW ISLANDS
Dark. Q.70007
Comment passer le monstre du 16è Round, (île des jouets).

RAMBO III
Mickaël. Q.70008
Je trouve le détecteur de mines, mais je n'arrive pas à le faire marcher, faut-il trouver une baterie? Si oui où se trouve t-elle? Est-t-il possible d'avoir de l'énergie infinie? Y a t-il des passages secrets? Si oui, où ça?

INDIANA JONES
Arnaud. Q.70009
A Venise, dans les catacombes, je suis dans la dernière salle avant le tombeau. Quels crânes faut-il pousser?

PHANTASY STAR
Damien. Q.70010
Où se trouve l'armure de Paconian? Comment utiliser Nuts et Priam?

VENOM STRIKES BACK
Un lecteur. Q.70011
Comment faire pour passer le missile à tête chercheuse d'ADN?

SHADE OF SWORD
Un lecteur. Q.70012
Comment passer du 1er sous-sol au deuxième sous-sol? Je ne trouve pas sortie dans le labyrinthe?

MARCHE A L'OMBRE
Nicolas. Q.70013
Comment fait-on, pour reconstituer la "mobylette? De plus je n'arrive pas à sortir des rues principales? Je tourne en rond! Que dois-je faire?

BAD COMPANY
Fabien. Q.70014
Une fois que j'ai réussi le 1er tableau, on me dit que le jeu est fini. On ne peut donc pas aller aux autres tableaux?

THUNDERCATS
Fabien. Q.70015
J'arrive au dernier tableau, il y a un mur impossible a franchir. Comment faire?

WONDERBOY IN MONSTER LAND
Jérome. Q.70016
Y a t-il un moyen d'avoir des vies infinies? De changer de tableau?

INDY ADVENTURE
Laurent. Q.70017
Je suis coincé à l'aéroport, je n'ai pas assez d'argent pour acheter des billets et n'arrive pas a avoir des billets en parlant à l'homme et même avec le manuel je n'arrive pas à faire décoller le biplan!

Y'S THE VANISHED OMENS
Sylvain. Q.70018
Je suis coincé devant une porte blindée qui me dit qu'il y a une grande force puissante qui la retient (dans la tour). Que faut-il faire pour l'ouvrir?

R-TYPE
David. Q.70019
Je voudrais savoir le moyen de détruire le robot de la fin du level 4.

INDIANA JONES ADVENTURE
Vincent. Q.70020
Quand je creuse la dalle à Venise je me retrouve dans un trou sans issue. Que faire?

LOOM
Vincent. Q.70021
Quand je retourne en haut de la colline, je jette le sort pour ouvrir la porte et ça ne marche pas. Je vois seulement un éclair qui détruit l'arbre, que faire?

TT RACER
Un lecteur. Q.70022
Je voudrais connaître le code, de la stimulation de moto tout au début. Lequel?

WEIRD DREAM
Edgar. Q.70023
Comment faire avec l'abeille tout au début? Je lui donne des coups avec la tapette mais sans résultat...
Dans le tableau des créatures en pierre, un oasis apparaît régulièrement. Que faut-il faire?

PANDORA
Edgar. Q.70024
Pour finir il me manque juste la "Yellow Cend" et la "Blue Cend"? Où sont-elles?

SPHAIRA
Un lecteur. Q.70025
Que faut-il répondre à la question: Qui domine le mal? Je n'arrive pas à pénétrer dans la cabane près de la forêt?

MEGA MAN
Lilian. Q.70026
Comment faire pour battre ICE MAN et les SPINES?

TROJAN
Lilian. Q.70027
Je n'arrive pas à trouver les "2 puissances extra".

GHOST'N'GOBLINS
Lilian. Q.70028
Je n'arrive pas pas au premier monde battre les "2 unicornes".

PANDORA
Pascal. Q.70029
Y a t-il plusieurs tableaux dans ce jeu? Comment peut-on passer le 1er tableau? Quel est le but du jeu? Et comment finir le jeu?

INDY 3
Un lecteur. Q.70030
Comment parvenir à trouver la tombe du chevalier, après être entrée dans les catacombes?

BUSHIDO
Un lecteur. Q.70031
Comment peut-on passer à une autre étape?

ZOMBI
Nelson. Q.70032
Y a t-il de la lumière dans le sous-sol? Si oui comment l'allumer? Comment faire décoller l'hélico.? Faut-il de l'essence? Si oui, où la trouve t-on? Et comment s'en servir? Faut-il une clé pour le faire voler?

CASTLE MASTER
Philippe. Q.70033
Où se trouve la clé permettant d'accéder à la salle d'esprits? C'est la seule que je ne trouve pas.

LA LEGENDE DE ZELDA
Gil. Q.70034
Après avoir tué GANON et avoir recommencé à zéro dans la 2ème partie, je n'arrive pas à trouver le level 3 et le marchand de la bague bleue, où se trouvent-ils? Y a t-il un truc du genre vies infinies?

COLORADO
Sébastien. Q.70035
Où se trouve le jeune indien enlevé par un aigle? Comment se procure t-on le pendentif?

KNIGHT FORCE
Steve. Q.70036
Arrivé à Versailles avec 4 amulettes et en ayant sur la conscience 4 clônes du sorcier, il me reste une amulette et un clône à obtenir. Une fois l'amulette obtenue, je me précipite à tuer le dernier clône. Ceci fait, aucune trace de la princesse. Que dois-je faire?

JOYSTICK SECOURS

53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

REPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOYSTEAM

INDY
Julien. R.50002
Il faut sauter d'un wagon à l'autre quand les cornes sont sorties et commencent à descendre dans le wagon.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Julien. R.50005
Pour aller au 2ème niveau: il faut taper: RUN"DIAMANT.BA2".

BARBARIAN I
Julien. R.50006
Il ne faut pas utiliser la partie 1 qui est celle d'entrainement, mais la partie 2 qui est le jeu (après le 7ème barbare vous rencontrerez le sorcier). Il n'y a que 8 barbares dans le jeu.

WEIRD DREAMS
Starman. R.50013
Pour la guêpe, il faut avoir pris la tapette avant, elle est à gauche dans l'herbe, après il suffit de taper la bébette.

AIGLE D'OR
Xavier. R.60009
La corde ne sert à rien, la torche sert à illuminer les pièces sombres. La fiole de jouvence redonne des forces. Le pied de biche sert à ouvrir les coffres et les portes.

ORPHEE
Xavier. R.60035
Il faut dire à York de donner l'épée à Satan.

ORPHEE
Xavier. R.60034
Il faut remplir ta gourde puis aller à l'E, délivrer York, puis aller au nord.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Patou. R.60015
Va dans la chambre de Léo et soulève son oreiller, dessous tu trouveras la clé de la porte de Julia, actionne-la et tu pourras ouvrir la porte. (Les révolver ne s'utilise pas car tu dois enquêter pas trucider.).

TRACK AND FIELD II
Fabien. R.60028
Voici le code pour la deuxième journée: WLLK étoile 4ZG coeur.

ZELDA
Fabien. R.60011
Le level 7 (quette 1) se trouve près de la forêt perdue. Avant d'y arriver, il y a un lac avec une fée que te redonne toute ton énergie et à gauche tu as un autre lac ou il n'y a rien. Là tu prends la flûte et, un escalier apparaîtra, c'est le level 7. Pour l'épée magique tu ne peux la prendre que si tu as un nombre suffisant de coeurs Après avoir fini le level 6 tu devrais pouvoir la prendre.

ZELDA
Fabien. R.60017
Pour battre les chevaliers rouges ou bleus (les bleus sont plus durs à tuer), il faut les prendre par derrière ou par le côté mais surtout pas par devant! Le nombre de fois que tu dois taper pour les tuer dépend de l'épée que tu as. Pour les coffrets de coeurs, essaie de mettre des bombes un peu partout sur les rochers et de cette façon tu en trouveras. L'épée magique se trouve en haut à droite du cimetière il faut pousser une tombe. La flèche d'argent se trouve dans le level 9, celui de GANON...

THE UNTOUCHABLES
Thor. R.60030
Pour le tuer, il faut tirer en bas de son épaule droite (donc à gauche de vous), un peu à droite de son bras droit.

LA LEGENDE DE ZELDA
Gil. R.50024
L'épée magique se trouve dans le cimetière tout à fait en haut à droite des 6 parties et l'entrée se trouve sous la 2ème ou la 3ème tombe du milieu après l'avoir soulevée. Quant aux flèches d'argent elles se trouvent dans le level 9 au niveau gauche du nez de la tête de mort.

ZAK MAC KRACKEN
Benjamin. R.50010
Le code qu'il vous demande est une protection - si ta diskette n'est pas piratée tu as le code avec la notice. Pour prendre le masque à oxygène, il faut : aller aux toilettes, utiliser le papier hygiénique dans l'évier puis allumer l'évier et pousser le bouton - sortez et allez à l'avant de l'avion ouvrez le four à micro ondes et utiliser l'oeuf, (il est dans le frigo dans l'appart.), dans le four à micro ondes, fermer le four et allumez-le - vous êtes maintenant tranquille pour fouiller l'avion.

CAPTAIN BLOOD
Guillaume. R.50040
Pour désintégrer un être téléporté dans le frigotorium, il faut cliquer sur l'icône qui est au-dessus de la disquette pour sauvegarder la partie.

GHOSTBUSTERS II
Pascal. R.50039
Quand on est au fond du puits, il suffit de descendre dans la rivière de Slame qui coule en bas. Ne faites pas attention aux gouttes grises qui tombent car lorsque que vous le touchez vous perdez de l'énergie. (petit truc). Lorsque vous arrivez en bas, gardez toujours un bouclier comme ça, s'il ne vous reste plus beaucoup d'énergie vous pourrez l'utiliser.

RICK DANGEROUS
Pascal. R.50012
Pour passer les tableaux sans problème, il suffit de rechercher A7 28 0C 3A FE 49 3D 32 ou vous remplacez 49 par 4A et vous obtenez les vies infinies.

KICK OFF
Pierre. R.50007
Pour faire le championnat: Quand tu as le choix entre les différentes options (Practice, Single Game), prends l'option LEAGUE. Alors il apparaîtra le nom des équipes avec en bas de l'écran 3 icônes (MODIFY, LOAD, DONE) choisis l'icône MODIFY en cliquant dessus. A ce moment là, choisis l'équipe que tu voudras diriger. (ex: France). Clique dessus. Remarque dans la case à côté du nom de ton équipe. Il y a la lettre [appuie sur F1: la lettre se changera en J: tu diriges l'équipe avec la lettre J. C'est bon tu peux jouer.

BARBARIAN I
Lilian./Angel. R.50006
Normal, car cette partie est un entrainement. Maintenant mets la 2ème face de ta disquette ou ta cassette et tu seras dans l'arène de DRAX. Quand tu auras battu les 7 guerriers, DRAX le magicien apparaîtra et si tu le bats, tu retrouveras ta princesse chérie. Il y a 12 Barbares.

POLICE QUEST II
Lilian. R.50018
1) le dernier endroit est le poste de police
2) après le motel il faut aller au café
3) il faut l'emmener au poste de police.

THE LAST NINJA II
David. R.50025
Après avoir pris le baton, il faut retourner à l'entrée du batiment, là en face il y a une grille qu'on ouvre en se plaçant devant et en prenant la clé + Enter. Il faut alors aller sur l'île (en sautant sur la barque et puis sur l'autre rive). Là on prend le chemin de droite, au bout de celui-ci on saute pour se retrouver sur une île où il faut dégager une barque à l'aide du baton puis on revient sur l'autre île, on prend alors l'autre chemin où l'on doit encore sauter sur l'autre rive et voilà on passe ainsi au stage II.

MANIAC MANSION
Damien. R.50022
Pour radioactiver la plante carnivore utiliser l'éponge qui est dans la salle de bains, dans la flaque de révelateur qui est sous la maison, n'oubliez pas de faire de la musculation pour ouvrir la grille qui est dehors, au côté gauche de l'escalier. Puis utiliser l'éponge du révelateur sur la plante et elle mourra.

XENON II
Patrice. R.50034
Pour tuer l'araignée, il faut détruire les 4 fils qui retiennent la toile puis tirer sur l'araignée.

INDY
Patrice. R.50011
Pour pouvoir aller à Venise, il faut donner le bon code au début qui est fourni avec le jeu. Et après, se ballader dans les salles de l'université, puis aller dehors pour aller chez Henry puis à Venise, avec la lettre G et cliquer sur la destination.

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

AMIGA

CONTACT

13 N°2003217
Ch. contacts sur Amiga. Nbrx. softs (déb. acceptés.). Rép. ass. Contacter AUBIN Jean-Michel. Cité les Raumettes. BtH1. 13700 Marignane. Tel.: (16).42.77.73.00.

44 N°2003222
Salut a tous! Vous poss. la plus belle machine au monde! Moi aussi... Alors env. vos listes. (déb. accpt.). Contacter Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62.

59 N°2003229
Notre catalogue des meilleurs logs. du domaine public est dispo. gratis. (jx., utils., demos.). Ecrivez à Free Distribution. 88 R. de Sailly. 59390 Toufflers.

91 N°2003226
Ch. contact pour éch., sur Amiga, poss. nbrx. news. Contacter Patrick. Tel.: 69.07.26.98.

VENTE

78 N°2003216
Vds. Amiga 500 + mon. 1084 S C64 + très nbrx. jx. + Souris + Joys. + livres prog. + disqs. (garantie 6 mois.). Prix : 5500 F. Contacter Lionel. Tel.: 30.94.14.50.

92 N°2003239
Vds. Amiga 500 version 1.3 + mon. H.D. (déc./89). + jx., livres, Joys., disqs. Prix : 5000 F. Demander Mr. SIMON. Tel.: 42.42.27.70.

93 N°2003193
Ech. vds. jx. sur Amiga. Contacter Patrick. Tel.: 43.30.16.66.

AMSTRAD

ACHAT

02 N°2003186
Ach. Clavier Azerty pour CPC 6128. Contacter Benoit. Tel.: (16).23.70.46.50. (ap. 18h.).

CONTACT

34 N°2003203
Ech. soft sur CPC 6128, poss.: Captain Trueno, P47, Double Dragon 2. Contact sérieux. Doutey Frédéric. 33 R. de la Salle. 34560 Poussan. Tel.: (16).67.78.41.80.

VENTE

28 N°2003214
Vds. jx. (orig.). DK. (Skateball, Double Dragon, Robocop...). pour pas cher. (Ne téléphoner qui si vous habitez l'Eure Loiraux. Tel.: (16).37.22.30.05. (ap. 20h.).

34 N°2003236
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + magazines. Prix : 3580 F. DUFFAUD Adrien. 123 bis av. de Lodève. 34056 Montpellier. Ou contactez-moi au : Tel.: (16).67.52.27.47.

38 N°2003234
Vds. CPC 6128 + écran coul. + impri. + TTX. + nbrx. jx. + Joys. + Westphaser. Prix : 4000 F. Tel.: (16).76.98.00.60. (ap. 18h.).

57 N°2003218
Vds. CPC 6128 coul. + housses + station micro, (adap. TV. + radio rév. + meuble). + Joys. Prix : 1700 F. de jx. (état neuf garant. 1an). Prix : 5000 F. (val.: 7500 F.). Tel.: (16).87.95.41.03.

66 N°2003207
Vds. jx. sur DK (a bas prix). Poss.: D. Dragon, Ghost. 2, P47, Wild Street, Chase HQ. Contacter pour liste Dreistadt David. Lot. la Coume. 66130 - Corbères les Cabanes. Tel.: (16).68.84.13.07.

75 N°2003189
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV. + réveil + lect. K7 + Synthé. Vocal avec util. + filtre écran + nbrx. jx. orig. + DK + Kit de téléch. Prix : 3500 F. Tel.: 42.03.42.20.

75 N°2003197
Vds. CPC 6128 coul. + 1 Joys. + nbrx. jx., doc. (t.b.e.). Prix : 2700 F. Tel.: 42.78.62.86. (ap. 18h.).

75 N°2003206
Vds. CPC 6128 coul. + impri. DMP 2000 + 2ND lect. FD1 + Super Print + très nbrx. jx. + Joys. + Autoformation à l'assembleur + Multiplan + DBASE 2 + livres + rev. Prix : 5390 F. Tel.: 45.43.27.63. (ap. 18h.).

75 N°2003227
CPC 6128 écran coul. + nbrx. jx. + 1 man. + 1 disq. de Français + 30 rev. + manuel. Prix : 2400 F. Contacter ELISSALDE Laurent. Tel.: 45.89.36.64. (ap. 19h.).

88 N°2003205
Vds. pour CPC 464 K7 + de nbrx. jx. récents : (Crazy Cars 2, Barbarian 2, Aigle d'Or...). (val.: 1400 F.). Vendu : 700 F. (à déb.). Tel.: (16).29.37.27.44. (midi et soir).

92 N°2003198
Vds. CPC 6128 coul. + bible graphis. + man. + nbrx. DK (vierge), + nbrx. jx. + 1 Joys. + 1 Kit Télécharge. Prix : 3700 F. Tel.: 45.34.79.10. (ap. 18h.).

92 N°2003221
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + rev. + nbrx. softs. (t.b.e.). + Pistolet intéractif + crayon optique. Prix : 3200 F. Tel.: 49.09.17.12.

93 N°2003213
Vds. CPC 464 coul. + lect. DDI1 + nbrx. DK. et K7. (val.: 7000 F.). Prix : 2500 F. Contacter David. Tel.:48.40.91.90. (vers 18h.).

94 N°2003215
Vds. CPC 6128 avec mon. coul. + nbrx. DK de jx. + manuel + 1 Joys. (le tout en t.b.e.). Prix : 2200 F. Contacter Olivier. Tel.: 45.99.04.02. (le soir).

95 N°2003191
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + nbrx. jx. + prise double Joys. + 2 jx. Prix : 2750 F. Contacter Didier. Tel.: 39.82.14.23. (ap. 18h30.).

ATARI

CONTACT

76 N°2003231
Ech. et vds. jx., utils., pour Atari STF/STE... Rech. surtout Spack et Canvas. Contacter TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 Sotteville-les-Rouen. Tel.: 35.72.25.47.

80 N°2003208
Ech. softs demo sur Atari STF. Contacter Demabre Arnaud. 366 R. d'Hornas. 80650 - Vignacourt. Tel.: (16).22.52.82.52. (ap. 18h.).

84 N°2003201
Ech. jx. sur ST, poss. nbrx. softs + vds. Multiface pour ST. (neuf, jamais servi), + notice. (val.: 700 F.). Vendu : 500 F. + port. Ecrire à Achard Thierry. Quartier des Faysses. 84560 Menerbes.

94 N°2003233
Ch. Attachée de Presse, (bénévole au début). + un Comptable, + une Secrétaire. Pour tout renseignement écrire à Mr. GUERCHON Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 Thiais.

94 N°2003157
Vds. disquettes 3"1/2. (pas cher). Pour tous renseignements écrire à GUERCHON Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 Thiais.

94 N°2003210
Ouverture d'un nouveau club ST-Amiga. Pour tous renseignements. Ecrire à Mr. Guerchon Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 - Thiais.

94 N°2003211
Vds. et éch. softs sur ST. Ecrire à Mr. Guerchon Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 - Thiais.

94 N°2003212
Vds. Disquettes 3"1/2 (à bas prix). Pour tous renseignements écrire à Guerchon Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 - Thiais.

94 N°2003232
Ch. personne sur Paris, pour diriger un journal. Pour tout renseignement. Tel.: 46.87.23.15. Demander Mr. GUERCHON. (laissez un message si absent.).

94 N°2003238
Ech. ou vds. news sur St. (débutant acceptés et rép. assurée.). Ecrire à Mr. GUER-

CHON Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 Thiais.

VENTE

64 N°2003209
Vds. orig. (a prix très bas). Ech. soft. Contacter Ribas Fabrice. 30 R. Mozart. 64000 - Pau. (Rép. assurée.). Tel.: (16).59.80.25.22.

75 N°2003199
Vds. Atari 520 STE. (ss/garantie), + mon. coul. + Trackball + Joys. + jx. Prix : 3500 F. (le tout). Contacter Jérôme. Tel.: 43.49.18.22. (le soir).

92 N°2003196
Vds. Atari 520 STF. Double Face, (état neuf). + nbrx. jx. Prix : 2500 F. Tel.: 47.33.58.22.

93 N°2003219
Vds. sur ST : 100 F. (ou 250 F. le tout). : OP. Thunderbolt, Incorruptibles, Castle Warriors ou éch. contre softs. Vds. aussi logs. pour CPC 6128. (Pas cher). Contacter Dan. Tel.: 48.55.63.36. (sur Paris uniqt.).

COMMODORE

VENTE

49 N°2003224
Vds. news et oldies, (Block-Out, Ninja Spirit, Hammerfist...). Prix défiant toute concurence. Rép. assurée. Contacter LEVEQUE Christian. 5 R. Jann Palach. 49000 Angers. Tel.: (16).41.44.55.46.

59 N°2003228
Vds. C64C, mon. 1801, lect. K7, Cart. Action Replay 3, jx., compils. Prix : 2200 F. Contacter Sylvain. Tel.: (16).27.26.83.40.

94 N°2003188
Vds. C64/128 lecteur Disque, écran coul. + nbrx. jx. Prix : 5000 F. (t.b.e.). Contacter Jean-Marc. Tel.: 48.93.90.62. (entre 18h./20h.).

AUTRES

VENTE

75 N°2003235
Vds. de nbrx. jx. sur Spectrum. Prix : 2000 F. (à déb.). Offre Kick Off, Strider et Forgotten Worlds. (au premier acheteur). Contacter COMYN Jérôme. 67 R. Barrault. 75013 Paris. Tel.: 45.88.08.70.

CONSOLES

ACHAT

92 N°2003230
Nintendo achète cartch. USA-Canada ou autre ne fonctionnant pas sur la Console Française. Faire offre. TONEL-LA Claude. 12 Bld. Desgranges. 8 Res. des Pepinières. 92330 Sceaux. Tel.: 46.60.36.43.

CONTACT

94 N°2003237
Ech. cartchs. sur PC-Engine et Nintendo. Ecrire à Mr. DUVAL Christophe. BP 78. 94320 Thiais.

VENTE

33 N°2003225
Urgent! Vds. Console Nintendo + nbrx. jx. + Zelda 2, Dragon Ball + Pistolet + rev. Prix : (réel) : 6500 F. Vendu : 4000 F. (t.b.e.). Tel.: (16).57.49.74.26. (le soir).

60 N°2003194
Vds. Console Sega + 1 jx.: (Vigilante). (année 89). Prix : 900 F. Tel.: (16).44.24.26.48. (ap. 18h.).

69 N°2003223
Vds. TO8D + 1 Joys. + nbrx. jx. + bte. rangt. + DK care prise peritel. Prix : 2000 F. Contacter J-Charles. Tel.: (16).78.20.06.24.

75 N°2003187
Vds. Console Nintendo + man. jx: + nbrses. K7. Console + Mario : 55 0 F. man. : 240 F. K7 entre 150 et 240 F. Tel.: 42.52.03.81. (Paris).

75 N°2003192
Vds. Super Sega dans son emball. Console de jx. + 2 man. + Pistolet + lunettes + 1 jx. (incorporé : 900 F.). (Acheté: 1450 F.). Tel.: 42.45.99.79. (matin). Ou 48.74.45.50. (de 18h. à 22h.).

75 N°2003220
Vds. Nec + CD Rom + Jeux. (Etat neuf). Prix : 3200 F. + Lynx. Prix : 1000 F. Contacter Jean-Marc. Tel.: 42.28.22.04.

77 N°2003190
Vds. Nintendo + 2 man. + 3 jx. (Mario Bros, Trojan, Zelda). Prix : 750 F. (le tout). Vds. jx.: Robocop, Ghouls'n'Ghosts, Strider, Les Voyageurs du Temps, Ghostbuster 2... entre 100 et 130 F. (sur ST 520 STF.). Contacter Bruno. Tel.: 64.02.76.50.

78 N°2003185
Vds. Console Sega + Light Phaser + nbrx. jx.: (Double Dragon, Afterburner, Choplifter...). (t.b.e.). (val.: 3550 F.). Prix : 2350 F. Contacter Florent. Tel.: 39.69.84.61. (Région Parisienne).

78 N°2003195
Vds. Console Sega super system (lunettes). + nbrx. jx. (tous les best): Golden Axe, Shinobi, Vigilante, Altered Beast, Rastan... Prix : 1500 F. (le tout). Contacter Mickël. Tel.: 39.55.32.18.

78 N°2003202
Vds. Console Nec + nbrx. jx. + XE1PRO. (val.: 7000 F.). Cédé : 4500 F. ou moins. (vente séparément). (Rég. Paris.). Contacter Sylvain. Tel.: 34.83.53.41.

93 N°2003183
Vds. Console Sega + 7 jx.: Rastan, Out Run, Alien Syndrome, etc... Prix : 1000 F. (le tout). Tel.: 48.54.35.32. (de 20h. à 21h30.).

94 N°2003184
Vds. Console Sega + jx.: (Rocky, Zillion II, Thunderblade, Hang-On). Prix : 1000 F. Contacter Izzi Christophe. Tel.: 45.76.94.11. (ap. 17h.).

94 N°2003200
Vds. Console Sega + lunette 3D + pistolet + nbrx. jx. + man. Speed King. Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter Joffrey. Tel.: 48.99.06.30. (ap. 18h.).

95 N°2003204
Vds. Console Sega + Quick Shot + 8 jx. (R-Type, Basquet Nigtmare, Wonderboy 1/2/3, Ghostbusters, Aztec Adventure, Golvellius). (val.: 3400 F.). Vendu : 2500 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 39.94.50.18.

JOYSTICK PA., 53 avenue Gambetta, 94000 Courbevoie

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F**

❑ AMIGA ❑ COMMODORE
❑ AMSTRAD ❑ AUTRES
❑ ATARI ❑ CONSOLES

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

25F. pour nos abonnés. (joindre étiquette d'expédition)

❑❑ Votre Département (à rem-

Shadow Warriors

C'est à grands coups de poings, de pieds, de tête et de genoux que le héros d'Ocean fait sa loi. On ne plaisante pas avec les ninjas!

MEGASTAR joystick

AMIGA
90 %

Les sprites sont étonnamment gros pour la vitesse à laquelle ils bougent. En effet, les personnages se déplacent extrêmement vite, et le ninja plus que tous, en réalisant d'incroyables bonds assortis de figures gymniques à vous donner le torticolis. Il se manipule au joystick et le soft n'exige pas énormément de temps pour connaître par cœur les positions des coups à effectuer. Rapide, donc, mais très bien animé aussi, avec une fluidité qui frise la réalité. Pour entourer ces joyeux garnements s'amusant comme des fous dans les rues de la ville (qu'ils sont charmants, on ne voudrait pas que ça grandisse), des décors post-atomiques et désolés créent un climat de violence qui ne vous déplaira pas, j'en suis sûr. Le son est à la hauteur de l'image, avec des «yaaaa!», des «bumf!» ou des «yoorgl!» à tout va. Pour ceux qui en étaient tombé amoureux dans les salles d'arcade, sachez que la version Amiga ne trahit en rien le Shadow Warriors cher à votre cœur qui a vu toute votre paye du mois s'écouler inexorablement dans son monnayeur.

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

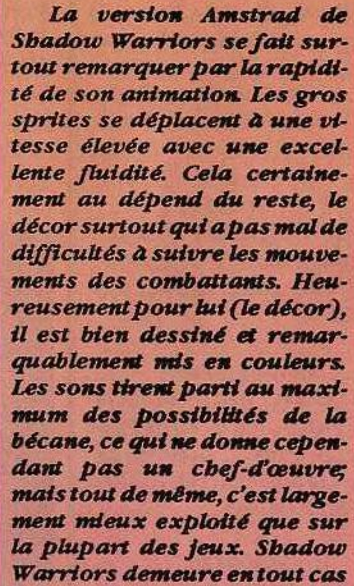
CPC
87 %

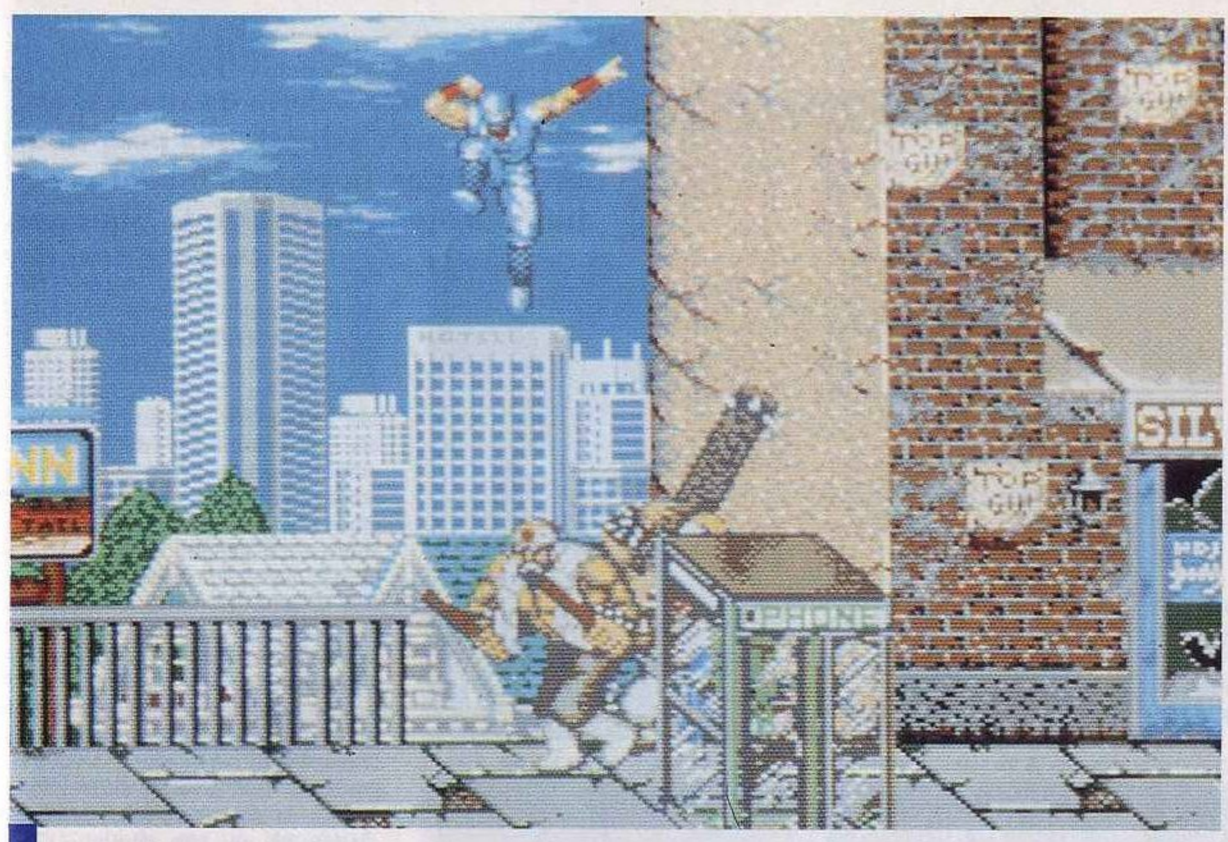
La version Amstrad de Shadow Warriors se fait surtout remarquer par la rapidité de son animation. Les gros sprites se déplacent à une vitesse élevée avec une excellente fluidité. Cela certainement au dépend du reste, le décor surtout qui a pas mal de difficultés à suivre les mouvements des combattants. Heureusement pour lui (le décor), il est bien dessiné et remarquablement mis en couleurs. Les sons tirent parti au maximum des possibilités de la bécane, ce qui ne donne cependant pas un chef-d'œuvre; mais tout de même, c'est largement mieux exploité que sur la plupart des jeux. Shadow Warriors demeure en tout cas très jouable, et il offrira au petits amstradiens fous de combats en tous genres des émotions dignes de ce nom.

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

PRIX : ENV 200 F SUR AMIGA , 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR CPC, AMIGA ET BIENTOT SUR ST

Les deux du haut : Amiga ; les deux du bas CPC.





Les rues ne sont plus sûres, ma bonne dame. C'est le moins qu'on puisse dire, et heureusement que vous êtes là pour nettoyer cette ville futuriste qu'est devenue New-York de toute la pègre qui la hante. Avec vos membres pour seules armes, vous allez nous écraser des colosses, des malfrats, des pas beaux et des franchement laids, sauter et grimper partout comme un petit singe excité à la recherche d'une cacahouète. Vous aurez à donner un grand coup de balai sur six niveaux en cassant les gangs qui y régnent par la violence et par la peur. A la fin de chaque niveau, un immense colosse vous demandera des comptes, mais ne soyez pas impressionné par sa carrure, il suffit de bien manier le joystick pour lui faire mordre l'asphalte. Et si vous n'y arrivez pas tout seul, rien ne vous empêchera de faire appel à un copain car le jeu est prévu pour deux joueurs. Si vous n'éliminez pas tous les ennemis même en vous y mettant à deux, c'est que vraiment vous êtes mou comme du fromage blanc. Surtout qu'avec les possibilités de mouvements que vous offrent les personnages, vous pouvez aisément vous pendre aux réverbères pour latter les méchants, monter sur une cabine téléphonique, sauter sur les toits des immeubles ou faire des sauts périlleux arrières à vous couper le souffle. Shadow Warriors est un excellent défouloir qui vous donnera l'impression d'être un poids plume avec des muscles d'acier. Le rêve de Danboss.

Artemus





tests

Venus



Gremlin n'a pas besoin de nous projeter des vues galactiques pour nous faire voyager, la vie des insectes est suffisamment intéressante pour que l'on s'y penche.



L'homme, dans son infini souci de propreté, a détruit tous les insectes de la planète. Ce n'est évidemment pas à coups de tapettes à mouche, mais à grands jets de pesticides mortels que tout ce qui fait crr-crr ou bzz-bzz a trépassé. L'équilibre écologique en a pris un coup dans l'aile et contre toute attente on a vu apparaître des insectes mutants. Pour remédier à cette vermine, les hommes n'ont pas trouvé mieux que de construire une mouche-robot qui, délicatement dirigée par vos petites mimines poilues, devra détruire un à un tous les insectes indésirables nés de l'irresponsabilité humaine. A vous de jouer, sur cinq niveaux différents, et faites bien attention à tous les pièges dissimulés un peu partout. C'est qu"elles sont vicieuses ces petites bestioles.



ST
91 %

Ce sont d'abord les graphismes qui frappents. Les insectes sont de gros sprites finement dessinés, les décors sont délirants et superbes et le fond est toujours dégradé, ce qui lui donne une dimension très particulière. Je dirais même qu'il y a comme un look Zen. Je ne vous cache pas que Venus est très difficile à jouer, surtout à cause des pièges sournois installés un peu partout; en particulier lorsqu'on doit jouer à l'envers, la mouche étant collée au plafond, rien n'est simple. Le soft est extrêmement bien animé, particulièrement fluide en regard de la la grosseur des sprites, avec plein de petites trouvailles, comme par exemple la mouche qui attend en se frottant le pif, ou ses battements d'aile. C'est très beau, c'est excellent à jouer, bref, c'est à se procurer le plus rapidement possible.

Kaaa

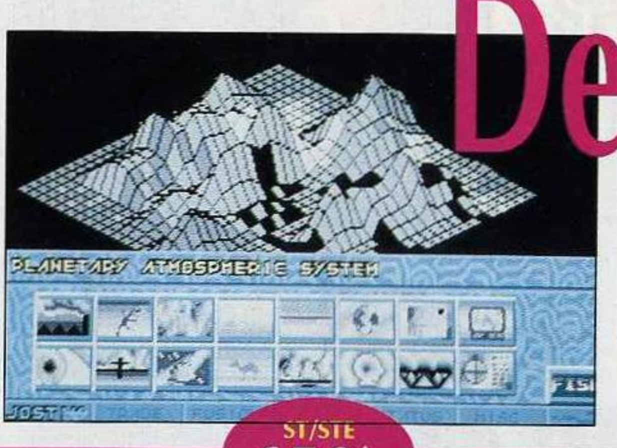
GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

PRIX : NC
DISPO SUR ST



Debut

Pandora propose un simulateur de planète qui est avant tout un simulateur de pollution.



Une histoire dites-vous? Non, pas vraiment. Debut se réfère à la réalité de notre globe, aux problèmes de pollution qui ne cessent de s'étendre. A travers un jeu de simulation, ce soft veut vous aider à en prendre conscience. Alors, que simule donc Debut? Beaucoup de choses, les vents, les nuages, les températures, les pluies, la vie animale, la vie végétale, la vie humaine, les eaux... Toutes ces informations sont fournies pour l'ensemble du globe au fur et à mesure que le temps avance, et vous pouvez ainsi constater l'évolution de l'état de la planète et sa dégradation si vous faites preuve de laxisme. Vous pouvez répandre des produits chimiques sur sa surface ou les retirer, ce qui occasionnera des réactions en chaîne qui peuvent -dans le meilleur des cas- être bénéfiques, vous pouvez faire subir le même traitement aux animaux, aux plantes ou même aux hommes. Les produits chimiques que vous devrez utiliser sont conçus par vos soins à partir de composants de base combinés par un réacteur à fusion et modifiés grâce à des radiations contrôlées. Il faudra donner toute la mesure de votre inventivité pour trouver les bons produits. Pour vous ravitailler et en trouver de nouveaux, vous serez obligés de vous rendre dans les cités souterraines où se terrent les magnats industriels responsables de tout ces problèmes.

ST/STE
65%

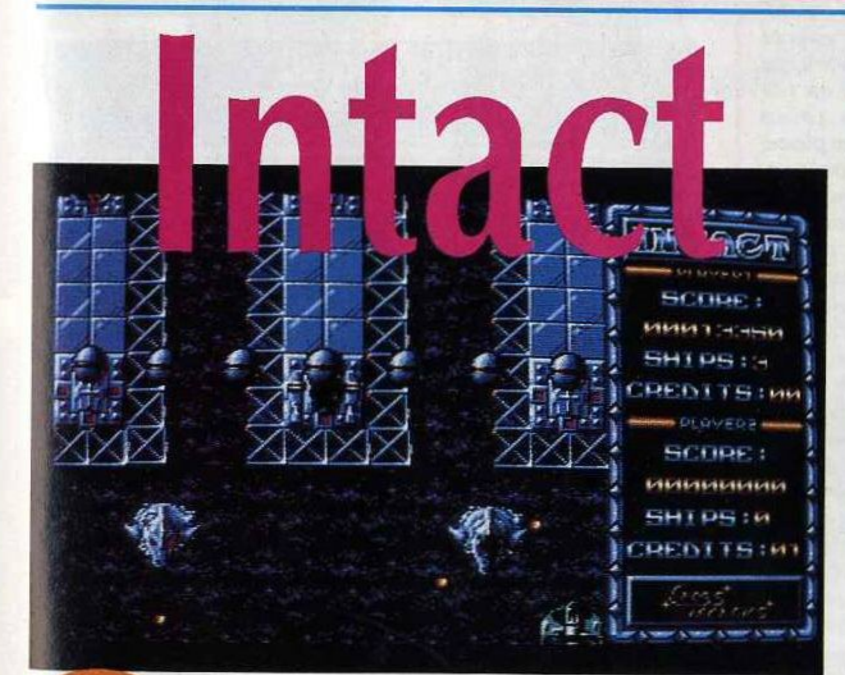
Debut est un jeu divisé en deux parties. La première, «Temps et Réalité», est celle où vous observez la situation du globe et où vous agissez pour la redresser. La seconde, «Conscience chassée par le temps», vous permet de vous promener dans les cités souterraines sous la forme d'un robot. La première partie est entièrement stratégique alors que la seconde est un jeu d'arcade. Il vous est possible, grâce à un système d'analyse fouillé, de sélectionner exactement ce qui vous intéresse, les zones à température élevée manquant d'ozone par exemple, et de les visualiser sur une carte en relief ou sur une mappemonde. Vos actions impactent d'ailleurs une case de la carte. La partie arcade est à base de scrolling horizontal, avec le robot qui se balade dans chacun des niveaux de la ville. Même après avoir compris le mécanisme, les menus restent lourds à manier car trop nombreux. Debut avait beaucoup de potentialités qui sont gâchées par la réalisation. Ne vous y attaquez que si vous êtes persévérants, et alors seulement vous pourrez y prendre quelque plaisir.

Duy Minh

GRAPHISME 14
SON non significatif
ANIMATION 13
COMPLEXITE 19

PRIX :NC - DISPO SUR ST

Intact



Sphinx Software, un éditeur égyptien? Non, non, pas du tout: ce sont des Allemands. Ach so! Du liebe Gott.

C'est pas vraiment un jeu pour pacifiste en herbe! Dans Intact, pas de pitié... La planète Xyphor II a été conquise par une horde d'aliens. Vous et votre équipe avez été désignés par la confédération des planètes unies, pour mener le combat et préserver la liberté. Tirez sur tout ce qui bouge... Si vous détruisez une vague entière de vaisseaux ennemis, divers crédits apparaîtront vous permettant ainsi d'acheter de nouvelles armes: Boosters, Turbo Fire, Boucliers, Tir à Fragmentation, etc... Mais attention, toutes ces armes ne peuvent être achetées que dans une «Zone d'Achat» bien déterminée. A vous la victoire! Mais attention la lutte va être chaude.

AMIGA
75%

Intact, comme vous l'avez sans doute déjà deviné, est un Shoot'Em Up à scrolling vertical. Le plus grand avantage de ce jeu réside dans le fait que l'on puisse y jouer à deux en même temps (exactement de la même façon que Battle Squadron, il y a maintenant quelques mois). A part ça, rien de neuf, le scrolling est irréprochable, les diverses musiques sont belles, tout comme les graphismes. Seule l'animation – beaucoup trop lente, à mon goût – reste à la traîne. Intact est un un jeu classique et répétitif qui ne passionnera pas les foules, mais qui ne passera toutefois pas inaperçu.

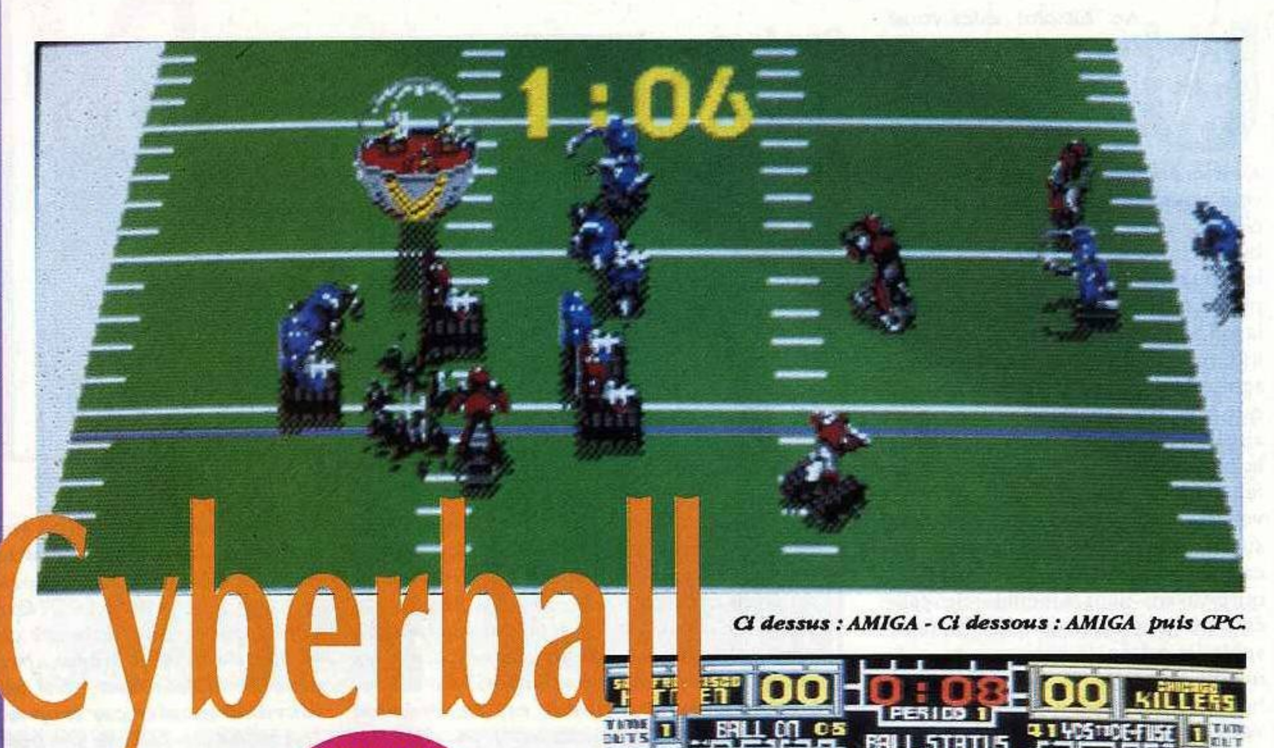
J.M Destroy

GRAPHISME 15
SON 18
ANIMATION 13
MANIABILITE 14

PRIX : ENV 200 BROUZOUFS
DISPO SUR AMIGA

Plus violent que jamais, plus métallique qu'il n'est possible et plus destructeur qu'il n'est permis, Domark lance le nouveau football américain.

Cyberball



Ci dessus : AMIGA - Ci dessous : AMIGA puis CPC.

Cyberball est un sport d'équipe reprenant plus ou moins les règles du foot américain, à la différence près que les joueurs sont de gigantesques robots de sept mètres de haut pesant plus d'une tonne et qui jouent avec des ballons explosifs de 175 kilos. En tant que capitaine d'une équipe, vous devrez vous arranger pour adopter la stratégie le mieux adaptée, avoir les machines les plus efficaces et atteindre le score le plus élevé. Bref, vous devrez être le meilleur sinon vos débris fumants seront aspirés par une sphère d'évacuation. Vous pouvez jouer contre une équipe gérée soit par l'ordinateur, soit par un copain. Le jeu consiste en fait à choisir sa stratégie et à bien gérer son équipe. Disons que si vous êtes plus «Loto Sportif» que sportif tout court, Cyberball vous plaira. Tandis que si votre pied c'est l'action sur le terrain et que tous les réglages d'avant le match vous ennuient, ce n'est pas un jeu pour vous.

CPC 68%

Domark, on le sent, a fait des efforts pour que la version CPC soit jouable. Les robots sont relativement bien représentés, du moins lorsqu'ils sont en attente. Mais dès qu'une partie s'engage, le terrain de Cyberball devient le lieu d'une indescriptible mêlée. Comme les passes doivent être précises sous peine de voir ballons ou joueurs exploser, il faudra beaucoup de pratique et un bon coup d'œil pour juger la situation. Bien que basé sur le foot américain, Cyberball peut être joué même par quelqu'un qui n'y connaît rien. La notice est d'ailleurs fort bien faite. Seuls les schémas démontrant certaines stratégies sont légendées en anglais. Mais qui les lira?

Bô TGV

GRAPHISME	10
SON	12
ANIMATION	10
MANIABILITE	12

ST/AMIGA 63%

Hyper précis quant à l'élaboration d'une stratégie sportive, Cyberball vous donnera l'occasion de connaître tous les petits secrets de la réussite d'un match. Choix de votre équipe, choix de votre tactique de jeu (offensive ou défensive), choix de la stratégie du jeu, choix des robots de remplacement, choix de la vitesse, choix de tout un tas de trucs, du côté du choix donc, Cyberball est bien placé. Quant au match à proprement parler, il se déroule en quelques secondes, avec des graphismes simples et une animation trop saccadée pour être honnête. Les parties d'avant le match sont pourvues d'un son souvent numérisé qui ne tient nullement ses promesses. En effet, durant les rapides passes du match (rapides, dans le sens où ça ne dure vraiment pas longtemps) des petits «prout prout» se font entendre. Cyberball part d'une bonne idée, mais tape complètement à côté de la plaque au niveau de la réalisation.

Kaaa

GRAPHISME	10
SON	12
ANIMATION	08
MANIABILITE	12

PRIX :ENV 200 F SUR ST, 250 F SUR AMIGA, 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR CPC, ST, AMIGA ET PC


TRES BIENTOT...
OFFRE SPÉCIALE !
Recevez une démo* BACK TO THE FUTURE II chez vous ! Comment ? Il suffit de renvoyer ce coupon ainsi que votre adresse complète chez UBI SOFT. (Choix format : Amiga ou Atari ST).
* Offre limitée en fonction des disponibilités
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
BACK TO THE FUTURE PART II ™
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.
Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC et Amstrad
IMAGE WORKS ™
1
2
3
4
5
© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS: Atari ST 4 & 5 Courtesy of MCA

Twinworld

Gentiment, Ubi Soft vous envoie faire un tour dans le Pays des Ténèbres, auprès de monstres plus laids les uns que les autres.



Dans un mignon petit pays où régnait la joie de vivre et la bonne humeur, un méchant maître du monde du nom de Maldur a semé le chaos. Tuant tous les habitants (pas gêné, celui-là), il a créé des créatures aussi vilaines que méchantes afin d'asseoir son pouvoir. Mais une légende du défunt pays disait que si jamais il subsistait un seul survivant à l'hécatombe et qu'en outre il réussissait à s'emparer de l'Amulette, symbole du pouvoir, il pourrait bouter l'usurpateur hors du pays. Il se trouve que le survivant unique n'est pas n'importe qui: il s'agit rien moins que du fils du défunt roi. A sa majorité, le voilà qui revient sur les lieux du crime afin de récupérer l'Amulette et de latter Maldur. Lequel, prévoyant le coup, a cassé le précieux objet en vingt-trois morceaux dispersés dans autant de régions différentes. Vous l'avez deviné, il va falloir parcourir les vingt-trois régions afin de reconstituer l'Amulette pour finalement affronter Maldur. Vaste programme qui va vous faire voir du pays.



CPC
87%

C'est dans des décors tantôt verdoyants tantôt ténébreux que notre héros va évoluer. En effet, chaque région ou niveau se divise en deux parties: sur la terre, et dessous. Les graphismes sont spécialement bien réussis et très finement dessinés, le seul problème étant que l'on confond facilement les personnages avec le décor. Mais on s'y habitue très vite. Vous pouvez diriger votre petit bonhomme soit au clavier, soit au joystick, et question manipulation c'est sans aucun problème qu'il répondra. Pas de musique, mais en revanche quelques petits bruitages animent certaines actions. La seule critique que j'oserai émettre, c'est la taille la fenêtre, trop petite à mon goût. Quant au reste, c'est mignon tout plein.

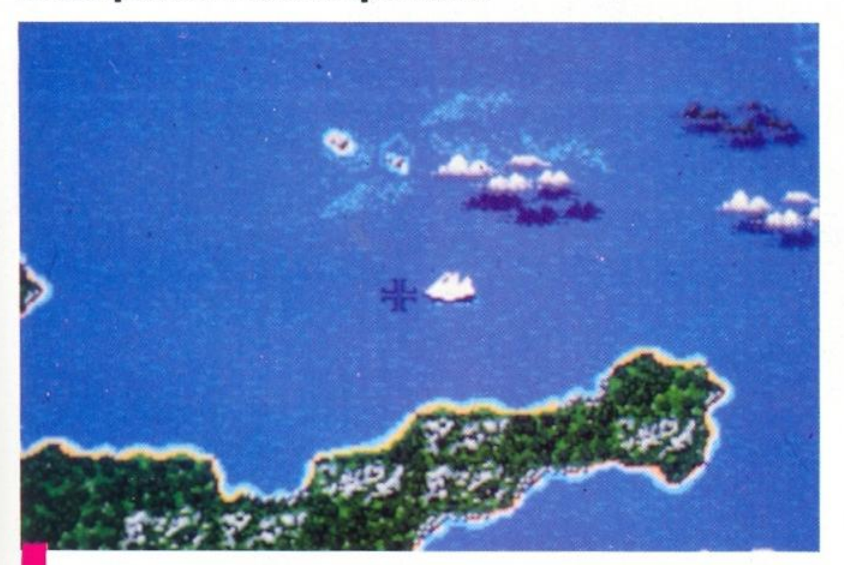
Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

PRIX : ENVIRON 150 F SUR K7, 170 F SUR DISK..
DISPO SUR CPC ET BIENTOT DISPONIBLE SUR AMIGA ET PC

Pirates

Le pavillon à tête de mort de Microprose flotte sur la disquette! Pas de quartier!



Il s'agit plutôt de corsaires, car les pirates sans foi ni loi n'étaient jamais anobli comme ce fut le cas pour Sir Henri Morgan et Sir Francis Drake. Qu'importe, tous devaient être des marins hors pair, des combattant téméraires et à l'occasion de bons commerçants pour monnayer leurs richesses mais aussi les otages qu'ils avaient capturés. C'est à cette existence hors du commun que vous convie Microprose, à la vie au large des côtes d'Amérique, avec ses places fortes convoitées et ses batailles sauvages. A la fois jeu d'arcade et d'aventures, Pirates dresse un tableau haut en couleurs de cette époque héroïque.

AMIGA
80%

Le voyage commence par une cascade de menus car il faut choisir l'époque et le lieu avant d'écumer les vastes océans. Riche en textes (en anglais mais la notice traduit les messages), remarquablement dessiné, on ne pourra que lui reprocher certaines fenêtres découpées à la manière de celles des bandes dessinées: vignettes, bandeaux et plein écran se succèdent. En soi, le procédé n'est pas prohibitif, mais là, il se fait au détriment de la surface utile de l'écran qui se transforme en triste drapeau noir recevant de petites images. Les batailles navales manquent un peu d'ampleur: certes les navires se tirent dessus à coups de canon, mais ils sont trop petits pour que l'on se sente dans l'action. Il faudra arriver aux phases de combat pour ressentir l'action. Bien qu'étriqué, le graphisme a été privilégié: à l'époque des pirates, on savait s'entourer de beaux objets et les pays visités étaient enchanteurs. Depuis Pirates, d'autres jeux d'action et d'aventure se sont succédés, mais à cause de son atmosphère très bien rendue et de son aspect documentaire (la géographie et l'Histoire ont été respectés), Pirates se place en peu en dehors des normes et mérite quand même votre intérêt.

Bô TGV

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	14
DIFFICULTE	14

PRIX :ENVIRON 250 F
DISPO SUR CPC ET AMIGA

LES VOYAGEURS DU TEMPS

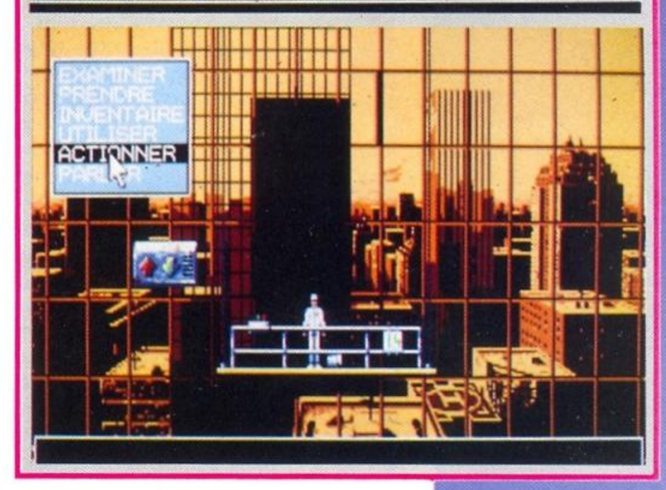
PC

EDITEUR: DELPHINE
TESTE PAR DUY MINH - PRIX: 300 F ENV
DISPONIBLE SUR PC AMIGA ET ST
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°46

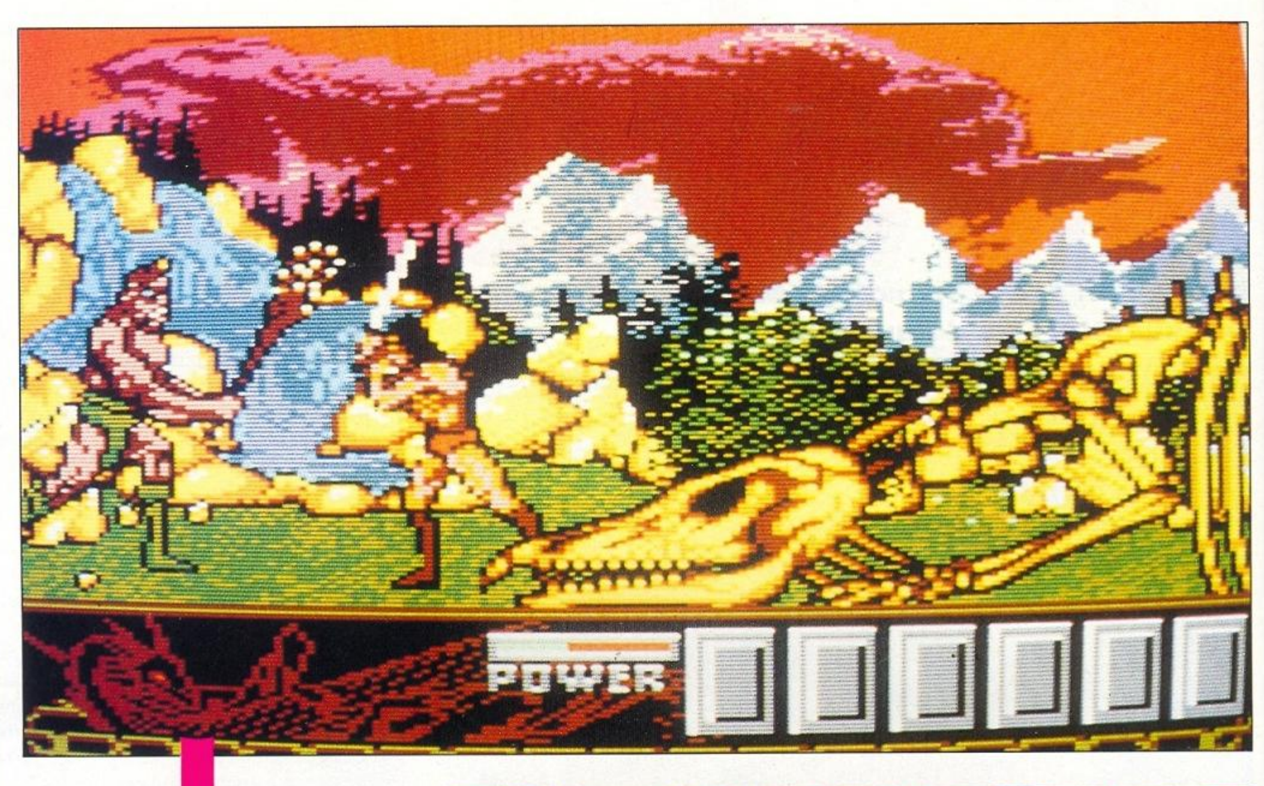
Est-il vraiment besoin de présenter Les Voyageurs du Temps? Ce must de l'aventure graphique a déjà marqué profondément l'année qui vient de s'écouler: simple nettoyeur de vitres, le destin va frapper à votre porte un jour que vous astiquiez avec votre brio habituel un immeuble de 79 étages. Il a bon dos le destin avec ses missions exotiques. Cette fois, il vous en a concocté une grandiose! Au 43ème siècle une guerre sanglante a eu lieu contre des extraterrestres; les terriens ont dûs se réfugier derrière un bouclier magnétique indestructible qui protège la Terre. Incapables de le franchir directement, les extra-terrestres entreprennent de le détruire en voyageant dans le temps et en déposant des bombes à retardement là où seront construits les générateurs du bouclier. Pour les arrêter il vous faudra errer dans le temps, du moyen-âge au futur lointain, sans jamais oublier ni laisser échapper aucun indice. Le graphisme et l'animation des Voyageurs du Temps sont superbes, il suffit de voir les auberges moyenâgeuses et leurs toits en chaumes, ou les ruines du futurs baignant dans une lumière orangée. La manipulation est également excellente; tout se passe à la souris, le bouton gauche indiquant où le personnage doit se déplacer, le bouton droit faisant apparaître le menu d'actions. Chaque commentaire a son importance, chaque pixel aussi, car il peut représenter un petit objet oublié par terre, un bouton, une inscription. La seule chose qui déçoit un peu, sur PC, c'est la musique; le «buzzer» interne ne peut se mesurer au son d'un ST ou d'un Amiga. Les Voyageurs du Temps reste cependant un soft incontournable.

GRAPHISME 18 • ANIMATION 17 • SON 15
COMPLEXITE 16 VERDICT: 95%





«Celui qui reviendra», car telle est la signification du nom Targhan, est enfin arrivé sur CPC. Pour la plus grande gloire de Silmarils.



Targhan



MEGASTAR joystick

Quand un héros musceux se dérange, c'est de préférence pour sauver un monde qui est déjà dans un pitoyable état. Targhan, lui, s'en va chercher des crosses à un châtelain qui détient un secret. «Celui qui reviendra» plaque donc femme, enfants et amis et s'en va tout seul à l'aventure pour une saison en enfer. Il ne sera pas déçu: guerriers méchamment armés, volatiles redoutables, papillons de fer et quantité d'autres êtres malveillants vont s'ingénier à faire de son voyage un parcours du combattant. Qui sait s'il reviendra, Targhan.

CPC **92%**

Targhan est grand, très grand et ses gestes sont amples. Certes il renâcle parfois à grimper à la corde (d'où la nécessité de bien le positionner), mais lorsqu'il s'agit de se battre au poing, à l'épée ou avec des armes spéciales, il y met du cœur. Les bruitages sont dignes du héros, puissants, efficace, surtout le sifflement de l'épée quand elle fend l'air et l'impact rouge-hémoglobine. Petites natures s'abstenir. Les décors ont une profondeur exceptionnelle, une richesse de couleurs à la démesure du héros. Une petite incursion dans les souterrains vous fera goûter au savoir-faire du graphiste: pour une fois, les cavernes paraissent vraiment plongées dans un inquiétant clair-obscur et le passage furtif, à peine discernable, d'une bête aux yeux brillants dans les zones d'ombre vaut le coup d'œil. Sur les hauteurs, l'air est plus frais, les horizons plus lointains et les ennemis toujours aussi nombreux. Dépaysant à souhait, Targhan tient la comparaison avec les meilleurs soft barbaresques anglais.

Bô TGV

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	14

PRIX : ENVIRON 200 F SUR DISK SEULEMENT
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC

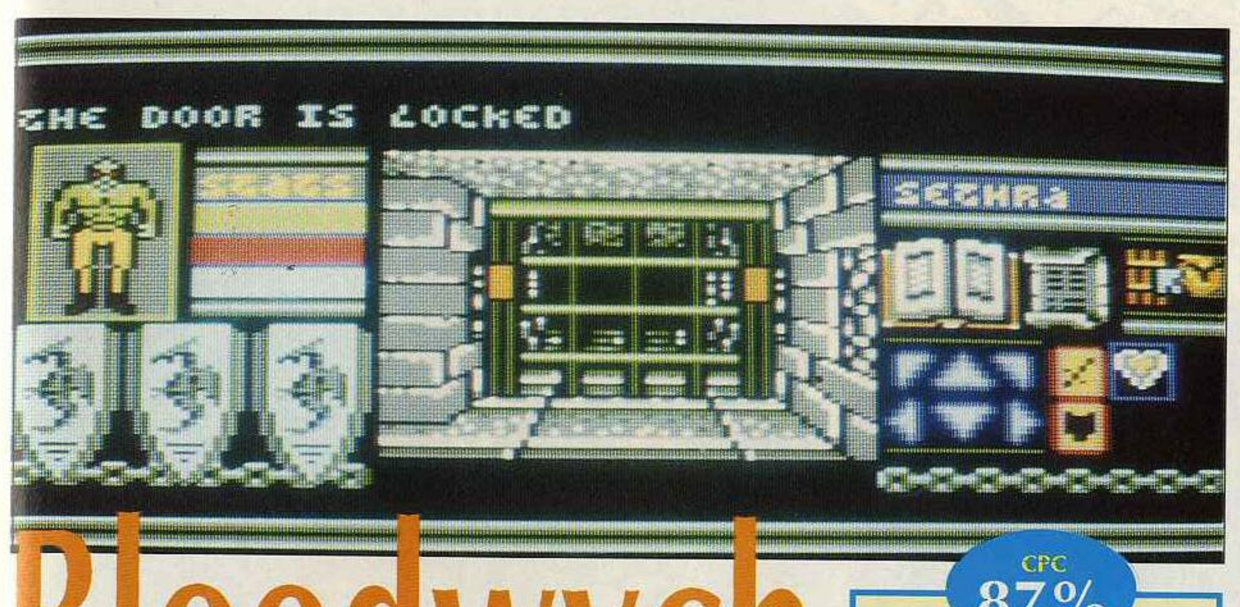
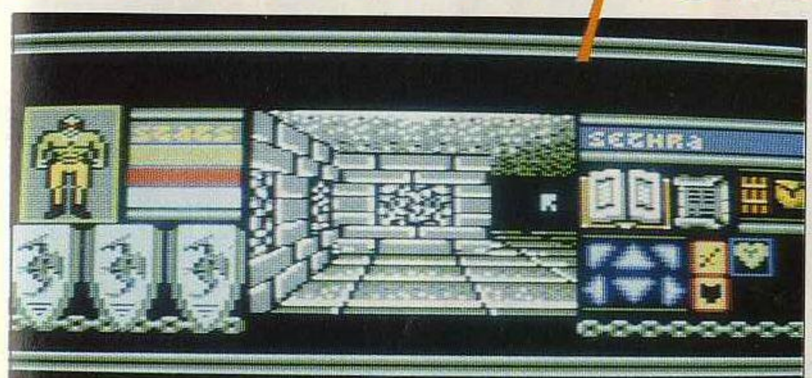
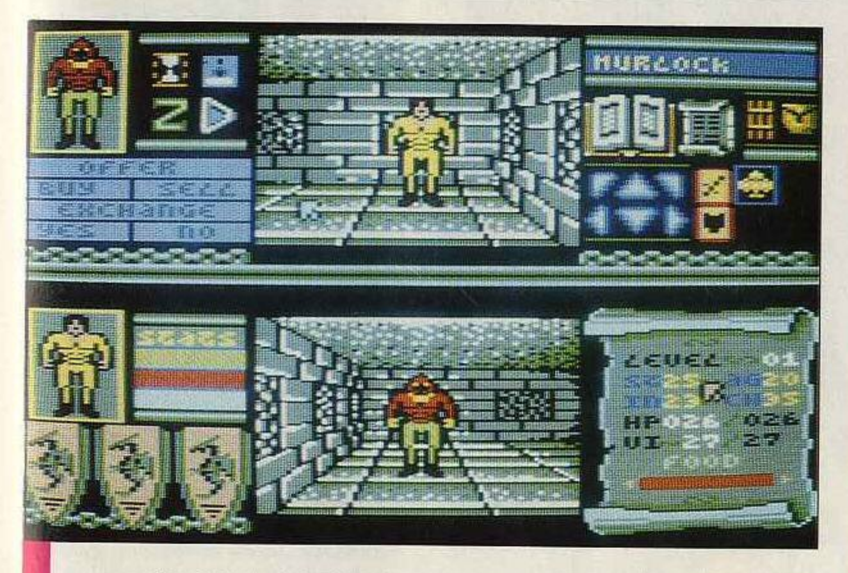


Image Works vous invite à explorer des labyrinthes médiévaux. Mauvaises rencontres garanties!

Bloodwych





Les Bloodwych sont des seigneurs qui gouvernent d'une poigne de fer le peuple de Trazère lequel, ma foi, n'y trouve rien à redire. Jusqu'au jour où l'un des Bloodwych, un nommé Zendick, ambitieux et passablement parano, se met en tête d'accaparer le pouvoir. Vous devinez la suite: c'est le début de la fin, le chaos, un souk invraisemblable, du crime comme s'il en pleuvait, abominations et horreurs, et dire qu'il suffirait d'une escouade de costauds pour récupérer des cristaux épars et inscrire une fois pour toute l'affreux Zendick aux abonnés absents. Pour une fois, vous n'êtes pas seul à supporter sur vos frêles épaules le sort du monde miséreux. A deux joueurs, vous pourrez lancer jusqu'à seize Bloodwych dans une quête minérale débouchant sur la liberté chérie.

CPC
87%

***Bloodwych** est un classique du jeu de rôle et d'aventure. Riche en couleurs, il fonctionne via une ou deux fenêtres encadrées par des icônes, de nombreux indicateurs et des tableaux de dialogue. Un système de cliquage permet de s'orienter par pas de 120°, ce qui est plus original et réaliste que les tournants à angle droit. Malheureusement totalement dépourvu de son, l'errance dans les couloirs n'en est pas moins extrêmement stressante car le danger suinte de chacune des pierres du décor. Ouvrir une porte peut s'avérer fatal, le suspens est permanent. N'étant pas un Shoot'Em Up, il serait malvenu de reprocher à Bloodwych une animation trop schématique. L'intérêt réside ailleurs que dans le joystick qui, au demeurant, réagit fort bien. Comme dans tout jeu de rôle digne de ce nom, il va falloir gérer ses forces et savoir utiliser la violence ou la magie. Le fait que toute une équipe œuvre à l'élimination de l'affreux et dévoyé Zendick ajoute une dimension intéressante car les rencontres peuvent n'être pas mauvaises. Absolument captivant, on ne pourra que regretter que Bloodwych arrive un peu tardivement sur 8-bits.*

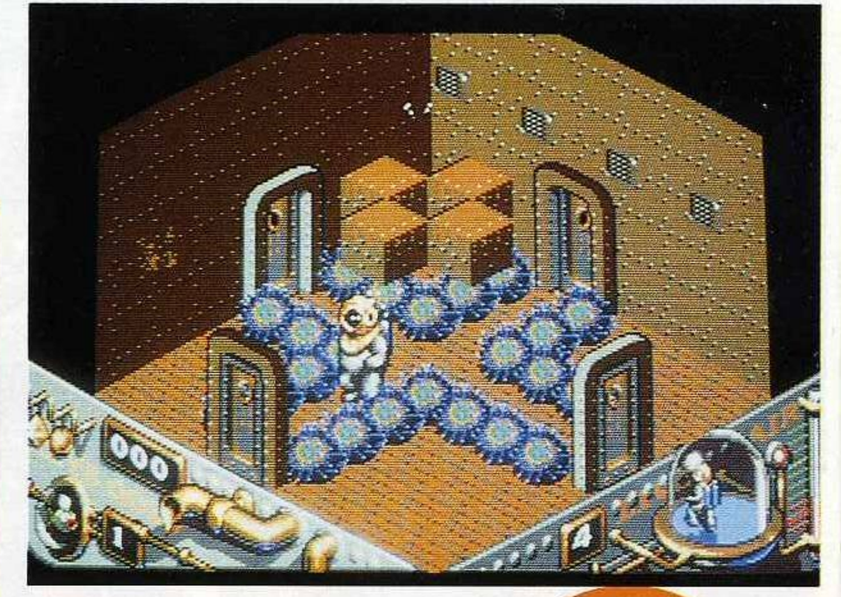
Bô TGV

GRAPHISME	13
SON	non significatif
ANIMATION	10
DIFFICULTE	14

PRIX : ENVIRON 150 F SUR K7, 200 F SUR DISK
DISPO SUR ST ET AMIGA

On imagine mal tout ce qui peut se passer sous le niveau de la mer. Electronic Zoo, heureusement, nous montre les richesses du monde du silence.





Treasure Trap



Bourré à craquer de pesants lingots d'or, le cargo L'Esmeralda a coulé comme une enclume. Comme ce serait vraiment dommage de laisser cette fortune aux poiscailles, vous visitez attentivement toutes les salles de l'épave afin de retrouver l'or. Habillé comme le mec de la pub pour Frametaux, autrement dit en scaphandrier, vous vous retrouvez au milieu de la faune sous-marine avec vos jambes pour éviter les bestioles et votre sens de la stratégie pour pousser les chaises, les tables, les cageots et autres objets qui vous serviront à atteindre les lingots, placés de préférence dans des endroits difficilement accessibles. Sur ce, mes prouesses en apnée étant limitées, je vous abandonne à vos recherches et je remonte. Soyez cependant prudent car il serait dommage que vous finissiez vos jours dans l'estomac d'une méduse géante.

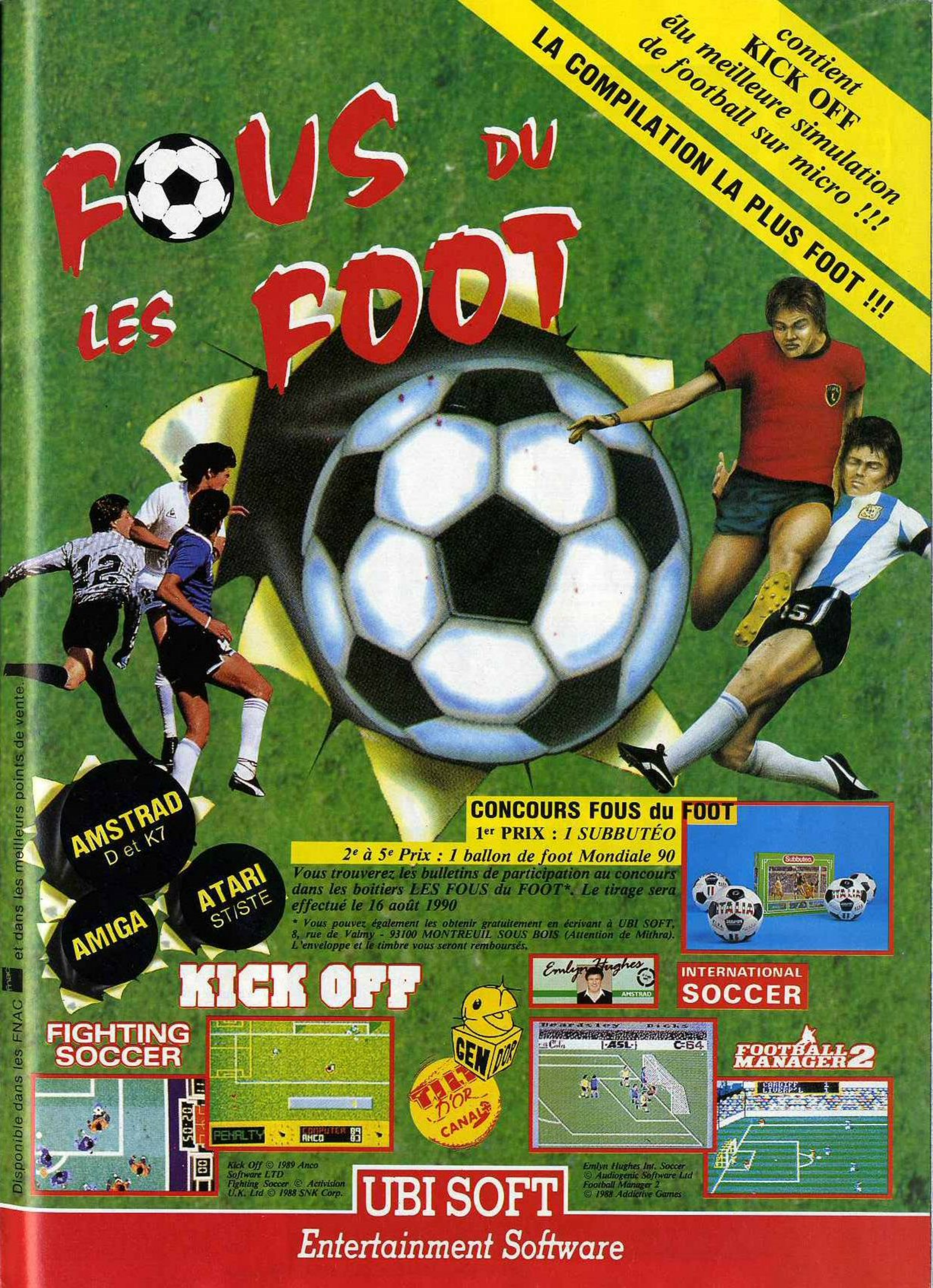
ST
82%

Visuellement, le jeu est du 3D isométrique, comme précédemment Alien 8, Knight Lore ou encore Crafton & Xunk. Graphiquement, Treasure Trap est superbe, bourré de nombreux détails humoristiques et réalistes et plein de petites animations géniales. Le petit problème du jeu toutefois, c'est sa lenteur. D'accord, on est sous l'eau, mais tout de même, c'est lent! On peut y jouer soit au joystick soit au clavier, en sachant qu'au joy ce sont les diagonales qu'il faut prendre en compte. Pour le son, c'est comme pour l'animation, vu qu'on se trouve dans l'eau, on en a pas besoin de beaucoup. Un truc amusant tout de même, la possibilité de visionner la totalité du parcours en hauteur où n'apparaissent que les salles visitées. Cette cartographie s'avère très utile quand on s'est égaré dans l'épave; étant donné le nombre de salles, cette mésaventure est fréquente. Pour finir, disons que Treasure Trap est un excellent jeu, qui aurait mérité un petit peu plus d'attention du côté de la réalisation.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	10
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

PRIX : N C
DISPO SUR ST



contient
KICK OFF
élu meilleure simulation
de football sur micro !!!
LA COMPILATION LA PLUS FOOT !!!
LES FOUS DU FOOT
AMSTRAD
D et K7
ATARI
ST/STE
AMIGA
CONCOURS FOUS du FOOT
1er PRIX : 1 SUBBUTÉO
2e à 5e Prix : 1 ballon de foot Mondiale 90
Vous trouverez les bulletins de participation au concours dans les boitiers LES FOUS du FOOT*. Le tirage sera effectué le 16 août 1990
* Vous pouvez également les obtenir gratuitement en écrivant à UBI SOFT, 8, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS (Attention de Mithra). L'enveloppe et le timbre vous seront remboursés.
KICK OFF
Emlyn Hughes
AMSTRAD
INTERNATIONAL SOCCER
FIGHTING SOCCER
GEN D'OR
D'OR
CANAL+
FOOTBALL MANAGER 2
PENALTY
COMPUTER
ANCO
Kick Off © 1989 Anco Software LTD
Fighting Soccer © Activision U.K. Ltd © 1988 SNK Corp.
Emlyn Hughes Int. Soccer © Audiogenic Software Ltd
Football Manager 2 © 1988 Addictive Games
UBI SOFT
Entertainment Software
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

tests

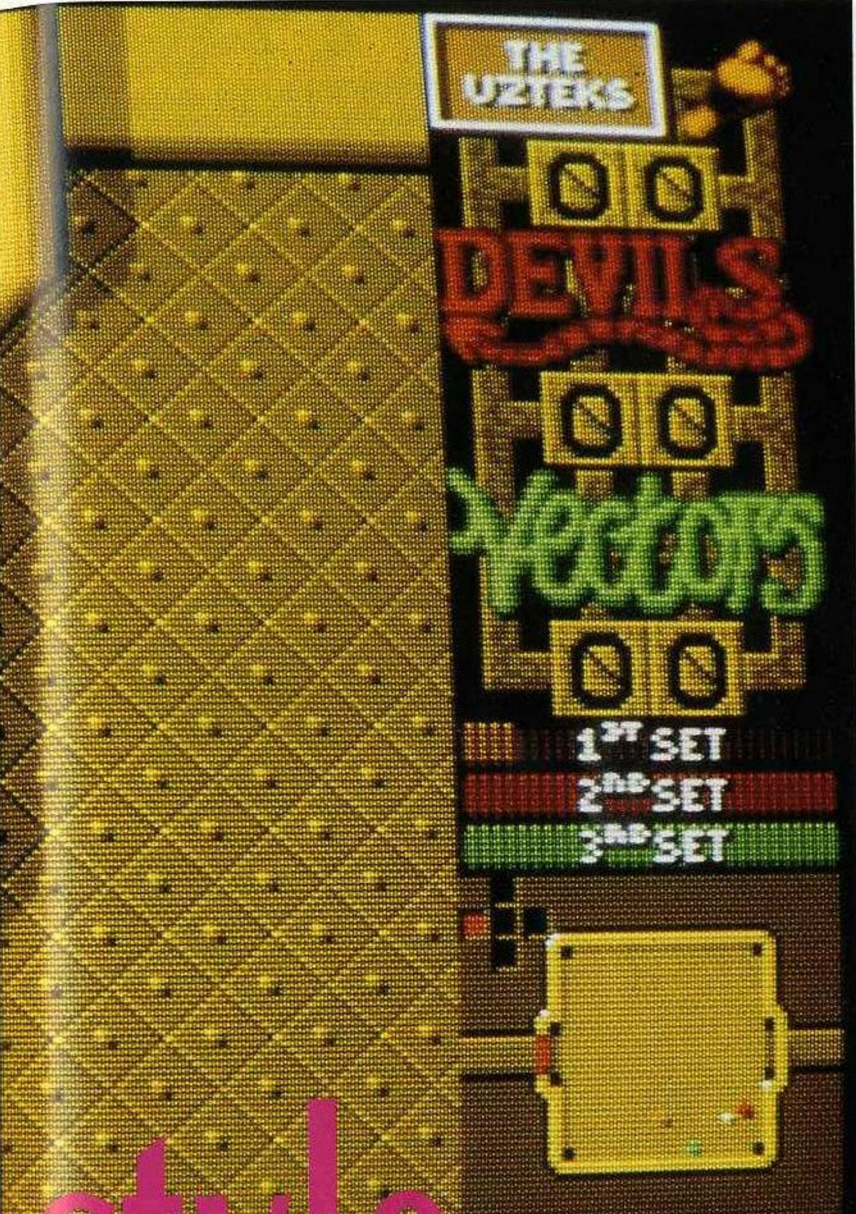


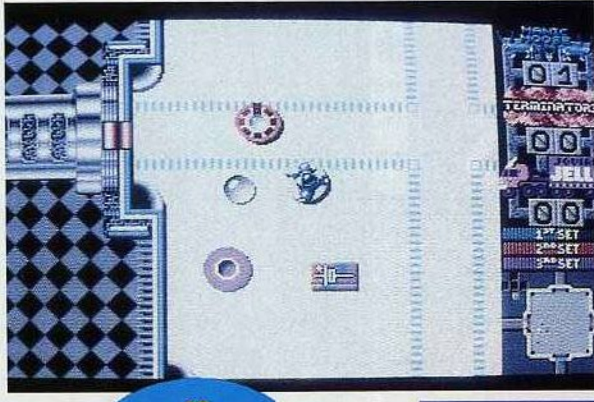
Electronic Arts a lancé un Projectyle, qui sait où il retombera.

Proje

Le sport futuriste se porte bien, j'en veux pour preuve Projectyle qui vous apportera toute la joie d'un sport d'équipe, dans des décors sortis tout droit du cerveau productif d'un androïde fou. Le jeu se présente un peu comme une partie de hockey, à la différence que vous êtes trois sur le terrain, ou plutôt sur les terrains car cinq pièces sont reliées par des tunnels. On voit tout ça d'en haut et votre but consiste tout simplement à envoyer le palet dans un des cinq buts adverses. Vous pouvez choisir l'un des huit emblèmes qui symbolisent votre joueur ou conserver The Eldritch Cats, sélectionné par défaut en début de jeu et qui est justement le nom du groupe de programmeurs. Vous pouvez donc leur faire con-







...ctyle

fiance, c'est sûrement un bon choix. Clairsemés sur les terrains, des bonus vous permettront de téléporter les joueurs au centre, de gagner de la puissance, de rendre le projectile fou et incontrôlable et j'en passe des trucs complètement oufs. Lorsque vous marquez un but, l'action recommence au ralenti si vous ne touchez à rien. Mais si par mégarde vous lanciez le palet dans vos propres buts, le point serait attribué au dernier joueur l'ayant touché avant vous. Pas monotone pour deux sous, l'action se déroule dans des décors visiblement sélectionnés aléatoirement, aussi beaux les uns que les autres. Projectyle est un jeu simple, prenant ici une dimension toute particulière qui à mon avis frise le génie (sans bouillir). C'est la fête au palet.

Kaaa

AMIGA
96 %

Les graphismes, l'animation et la maniabilité sont exactement identiques sur ST et sur Amiga. Seuls changements dans cette version: la musique, qui pour une fois n'est pas meilleure mais présente durant les matchs. Et le temps de chargement, sensiblement plus long sur Amiga. Pour le reste, je ne vais pas me répéter, lisez la technique ST, merci.

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	16

ST
96 %

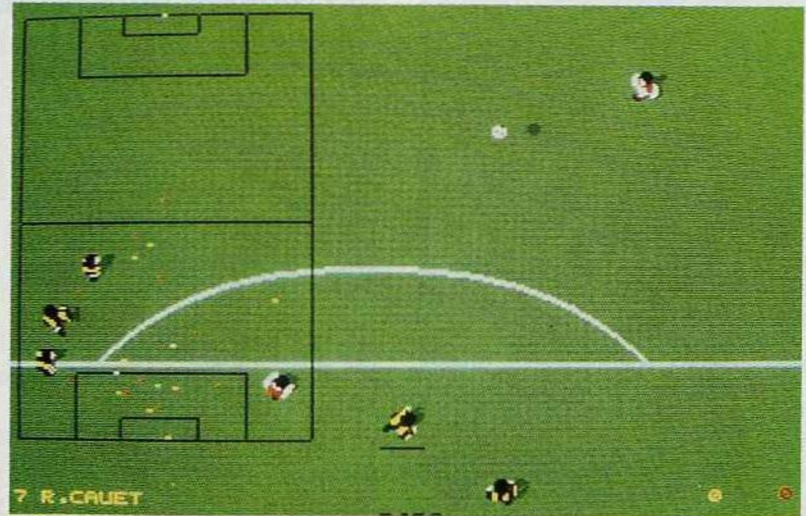
La manipulation de Projectyle se fait suivant les trois manières propres aux bécanes (joystick, clavier ou souris) et se joue à trois personnes au maximum, avec la possibilité de brancher trois joysticks si vous possédez l'interface prévue à cet effet. Il existe deux façons de jouer: en dirigeant votre joueur vers le palet; il sera lent mais sa manipulation sera précise. Ou en appuyant sur fire; dans ce cas le joueur foncera sur le palet sans se soucier de vos commandes. Cette manipulation fatigue néanmoins le sportif qui ralentira au cours du jeu. Les graphismes sont aussi beaux que variés et vous n'avez pas fini d'en voir. L'animation est d'une rapidité surprenante, aussi bien pour les joueurs qui foncent sur les terrains à une vitesse vertigineuse que pour le scrolling multidirectionnel, la visualisation de l'action se situant dans un tiers du terrain. Enchaînons avec la page du menu qui, question animation, n'est pas mal non plus car votre curseur ne bougera pas du centre de l'écran; se sont les pages qui défileront sous vos yeux. C'est original et ça fait plaisir. Toujours au menu, huit musiques sont proposées, toutes aussi digitalisées les unes que les autres, mais malheureusement audibles uniquement dans le menu. Projectyle est un jeu fou à se procurer urgemment.

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	16

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

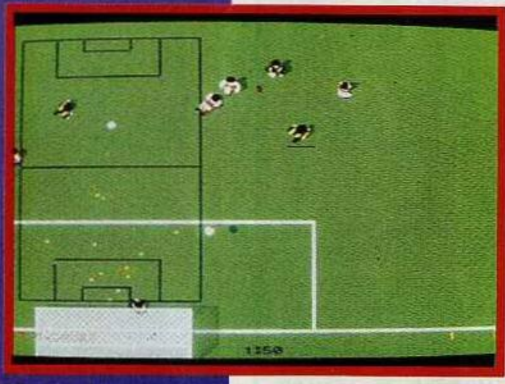






Kick Off II

Kick Off 2 conserve tous les avantages de son prédécesseur, ce qui n'est pas peu dire. Le «2» de Kick Off 2 n'est pas là que pour la forme. En effet, outre les options habituelles, positions des joueurs sur le terrain (4-2-4, 5-3-2, 4-3-3), entraînement avant un grand rendez-vous, durée du match, zoom du scanner, j'en passe et des meilleures, Kick Off 2 apporte en plus la possibilité de jouer en championnat, en coupe ou en match amical. Grâce à son option «événements spéciaux» dans le menu principal, il est également possible de charger des disquettes de données, c'est à dire que vous pouvez importer des données extérieures pour faire jouer, par exemple, des équipes de Player Manager (testé dans Joystick n° 5). Kick Off 2 possède également vingt-quatre arbitres qui ont chacun leur propre tempérament; inutile donc de tacler sauvagement l'adversaire lorsque l'arbitre est sévère, la sanction d'exclusion serait immédiate. Une option «ralenti» qui manquait tant dans la première version vous permet de visionner dorénavant vos plus belles actions. Ensuite, si vous vous estimez vraiment très fier de votre prestation, vous pourrez sauvegarder ces splendides ralentis. Quatre types de terrains sont à votre disposition: normal, détrempé, artificiel et humide. Le vent (violent, moyen, léger ou nul) sera aussi de la partie. Pour battre l'Italie, le Brésil ou l'Allemagne et devenir champion du monde à vous tout seul, sans même avoir à vous déplacer, vous connaissez la recette, elle s'appelle Kick Off 2.





Depuis l'annonce de sa sortie, on l'attendait, on l'espérait, on y croyait, et enfin le voilà! Kick Off 2 d'Anco!

AMIGA
98%

Extraordinaire, mirifique, mirobolant! Kick Off 2 atteint la perfection. Il n'y a absolument rien à redire quant à la jouabilité de ce jeu. Les dimensions des joueurs par rapport au terrain sont parfaitement réalistes, ce qui est rare dans la plupart des simulations de football. Quasiment tous les coups sont possibles, sauf les retournés; bien que les huit positions du joystick soient parfaitement exploitées, je vois mal comment on aurait pu faire mieux, à moins de créer un joystick à vingt-cinq boutons rien que pour Kick Off 2! Le fait de pouvoir jouer seul, à deux (l'un contre l'autre, ou à deux en équipe contre l'ordinateur, ou à quatre) rend Kick Off 2 encore plus attractif. Gros changement par rapport à la première version de ce jeu, tous les coups de pieds arrêtés -corner, coups francs- sont parfaitement modulables en puissance, le temps de pression du bouton feu du joystick déterminant la force. Lorsqu'une faute est commise aux abords de la surface de réparation, un coup franc direct est alors sifflé –si l'arbitre est de bonne humeur ce jour là!– après quoi un mur de joueurs se placera à 9 mètres15. A vous de déterminer l'angle de tir, la direction de la balle, l'ordinateur se chargeant de la force de la frappe. Au niveau graphique, Kick Off 2 n'apporte que des très légères modification par rapport à son prédécesseur: la balle est maintenant bicolore avec des effets de rotation. Un point négatif cependant, et il sera le seul: alors que Kick Off premier du nom possédait un scrolling multi-directionnel plein écran, la seconde version conserve le scrolling mais perd l'overscan. Chose étrange peut être, mais lorsqu'on connait toutes les qualités de Kick Off 2, on passe très rapidement sur ce détail. Kick Off 2 restera certainement la meilleure simulation de football du moment. Une réussite parmi les réussites. Un soft fan-tas-ti-que.

J.M Destroy

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	18
REALISME	20

PRIX : ENVIRON 200 F
DISPO SUR AMIGA, PREVU SUR CPC, C64 ET ST

SEPT TONNES DE VITESSE



PRENEZ LE CONTROLE DU VAISSEAU DE COURSE LE PLUS PUISSANT DU MONDE.

HORS-BORD USA: Avec OFFSHORE SUPERBOAT RACING, vous prenez les commandes de 4 vaisseaux nautiques de pure classe et vous participez à des courses sur un circuit réaliste de pistes à 3 dimensions. Une flotte rapide de 4 capitaines d'ordinateur vous barrent la route du titre le plus prestigieux des courses de hors-bord. Ajustez votre gilet de sauvetage, la traversée sera dure!

ACCOLADE

Accolade Europe Ltd., The Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, LONDON SW11 3SU. Tel. 19-44-71 738 1391

Date de publication:

IBM PC et CBM 64/128, DISQUE et CASSETTE:
en vente actuellement.

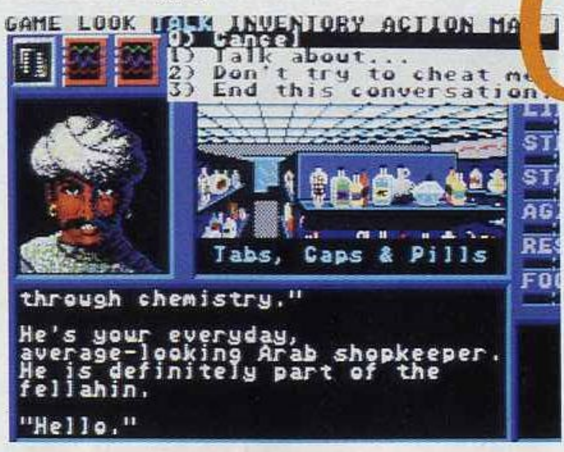
AMIGA:
disponible en Juin.

ATARI ST:
disponible en Juillet.

Photos d'écran de la version IBM PC et CBM diskette.


FLIGHT OF THE
INTRUDER™
MIRROR Soft
Spectrum HoloByte™
FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.
Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.
DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
BIENTÔT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST
DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Infocom, avec Circuit Edge, vous emmène vous encanailler dans les bas-quartiers mal famés où règnent sexe, violence et drogue.



Circuit Edge

2202 après JC. Ou plutôt 1629 selon le calendrier musulman de l'Hégire, bien plus approprié car l'action se passe dans une grande ville non identifiée située quelque part en Afrique du Nord. Vous, vous êtes Marîd Audran, demi-berbère et demi-français, un petit détective privé véreux qui essaie de survivre dans les bas-quartiers pourris par le vice et la criminalité. Dans quartier, appelé le Buyadeen, vous avez votre maison, vos habitudes, vos fréquentations comme Saied, ce menteur impénitent, homosexuel, votre meilleur ami. Yasmin, qui fut, elle, votre petite amie, brune, belle, toujours en retard, transsexuelle. Friedlander Bey, appelé Papa, le patron du Buyadeen qui en contrôle presque toutes les activités, votre boss. C'est ainsi que vous vivez, hantant les bars et les clubs du quartier, trouvant votre plaisir dans le sexe, l'alcool, la came. Mais un jour, vous tombez par hasard sur une conspiration dirigée, semble-t-il, contre le Bey. Qu'allez-vous faire? Ne rien tenter ou alors essayer de protéger vos irrécupérables amis? Si tel est votre choix, vous ne serez pas tout à fait désarmé. La technologie a tout de même pénétré le Buyadeen et vous êtes équipé des dernières connections cervicales, de quoi brancher sur votre cortex un module de caractère qui pourra, selon le modèle, vous donner les instincts et le savoir-faire d'un tueur chevronné, ou le toucher de balle d'un as du tennis... Et en plus il vous est possible de brancher jusqu'à trois modules mentaux qui vous permettront de mieux vous contrôler ou vous donneront des possibilités nouvelles.

PC
70%

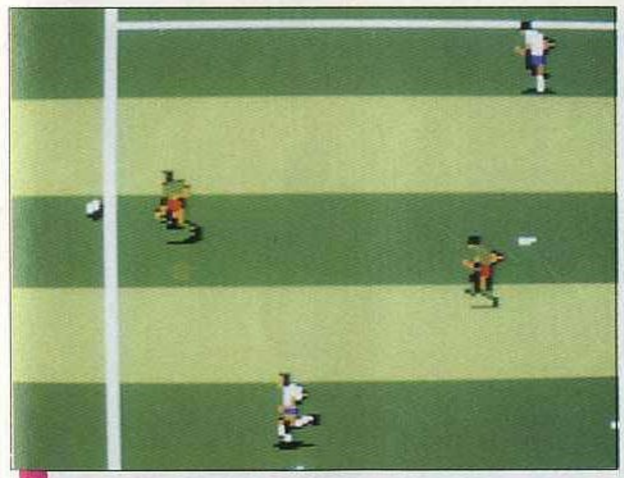
Circuit Edge est un jeu d'aventure directement inspiré de l'œuvre du romancier de science-fiction George Alec Effinger, qui vous projette directement dans le monde glauque de ses romans. Techniquement, rien que du classique: à l'écran quatre fenêtres vous permettent de voir le portrait du héros ou de la personne rencontrée, le lieu où il se trouve, une petite vue de dessus indiquant la localisation dans le Buyadeen, et enfin la zone texte où s'inscrivent les descriptions et conversations. Toutes les manipulations sont simples et s'effectuent à la souris, les actions possibles s'inscrivant automatiquement dans les choix. La réalisation est correcte sans être extraordinaire. En fait Infocom, grand spécialiste du jeu d'aventure textuel, justement réputé pour la qualité de ses scénarios et la beauté de ses textes, a changé son fusil d'épaule et le résultat n'est pas vraiment à la hauteur. On est passé de superbes jeux textuels à un jeu graphique standard et le scénario a beaucoup perdu lors de son adaptation graphique.

Duy Minh

ANIMATION	12	GRAPHISME	12
COMPLEXITE	14	SON	10

PRIX : ENVIRON 300 F
DISPO SUR PC

Que restera-t-il du Mondiale sinon Italy 1990, remis en jeu sur CPC par US Gold?



Italy 1990

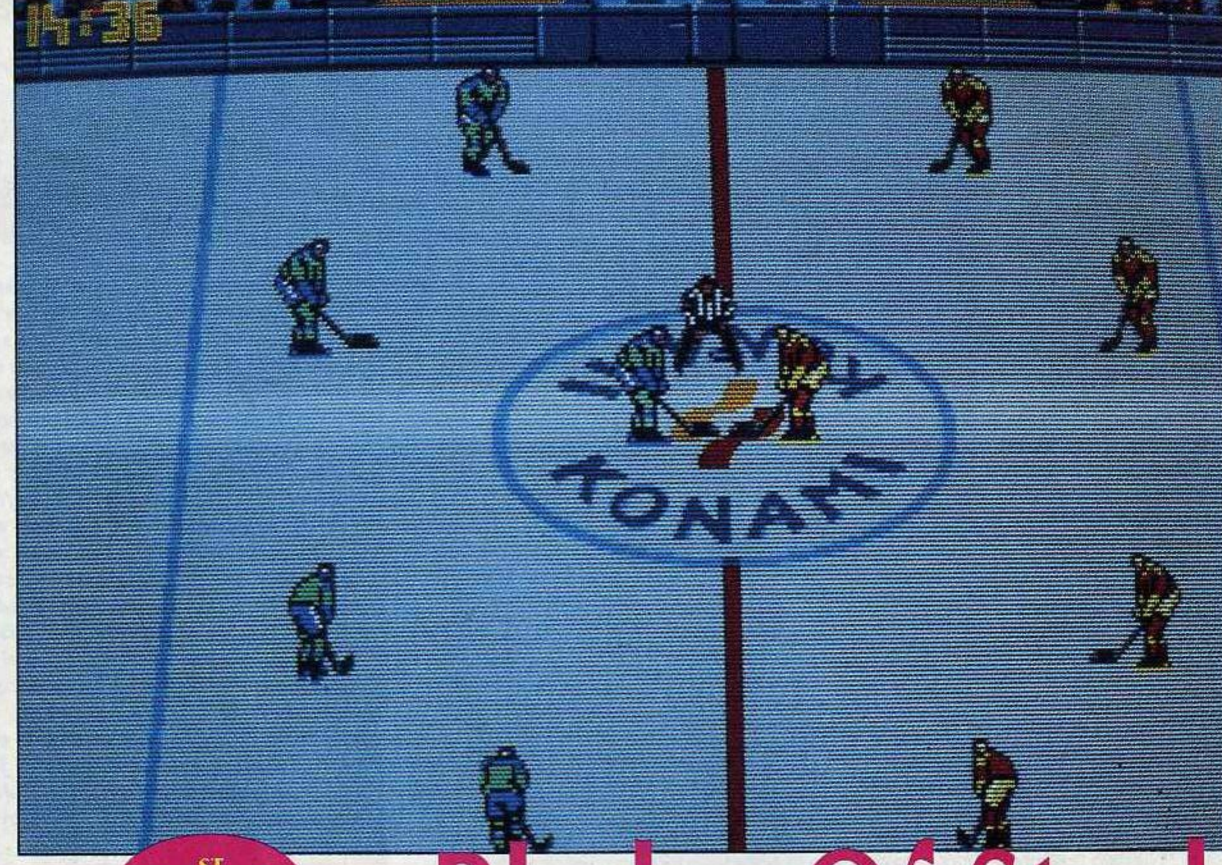
Italy 1990 va directement au vif du sujet: après avoir sélectionné les équipes, le match commence aussitôt avec des joueurs qui ont vraiment l'apparence de footballeurs avec des maillots aux couleurs nationales et surtout des attitudes très variées. Ce n'est pas la télé certes, mais autant de réalisme fait bien plaisir sur notre bon vieux CPC. Hors jeu, corner, dégagement aux six mètres, coup franc et penalty figurent au programme, ainsi que la possibilité d'imprimer un effet à la balle. La force du coup de pied peut être amplifiée en gardant le doigt sur fire, à condition de ne pas être trop lent auquel cas l'ordinateur shooterait lui-même, ce qui surprend parfois. Les «têtes» sont possibles elles aussi, et comme les joueurs sont bien dessinés, ce n'est pas qu'une clause de style, on les voit réellement cogner la balle. De même, les tacles ont été soignés et la glissade du joueur est spectaculaire.

CPC
88%

Jeu d'action avant tout, Italy 1990 est destiné à ceux qui veulent taper dans un ballon; le soft se dispense des fastidieuses gestions de club. On ne s'en plaindra pas. Comme sur d'autres simulation de foot, on retrouve la fenêtre carrée qui montre une portion de pelouse. Probablement pour ne pas ralentir l'animation (d'ailleurs remarquablement bien faite et fluide à souhait) les programmeurs on cru bon de ne pas mettre un scanner, ce qui pénalise les amateurs de stratégie fine. En revanche, la réactivité des footballeurs aux joystick promet de belles empoignades, surtout lorsqu'on joue à deux. Les joueurs réagissent en effet très rapidement. La totalité du Mondiale peut être jouée (toutes les équipes figurent dans le jeu) ou alors on peut préférer des matchs amicaux pouvant durer de deux à quarante cinq minutes. Les bruitages sont corrects voire curieux: la balle rebondi en faisant «boing». Mais comme on est là pour s'amuser...

Bô TGV

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	14



Blades Of Steel

Le hockey sur glace façon Konami, ça glisse, ça tombe, ça cogne et ça s'énerve. Tout l'esprit sportif dans une disquette, en somme.

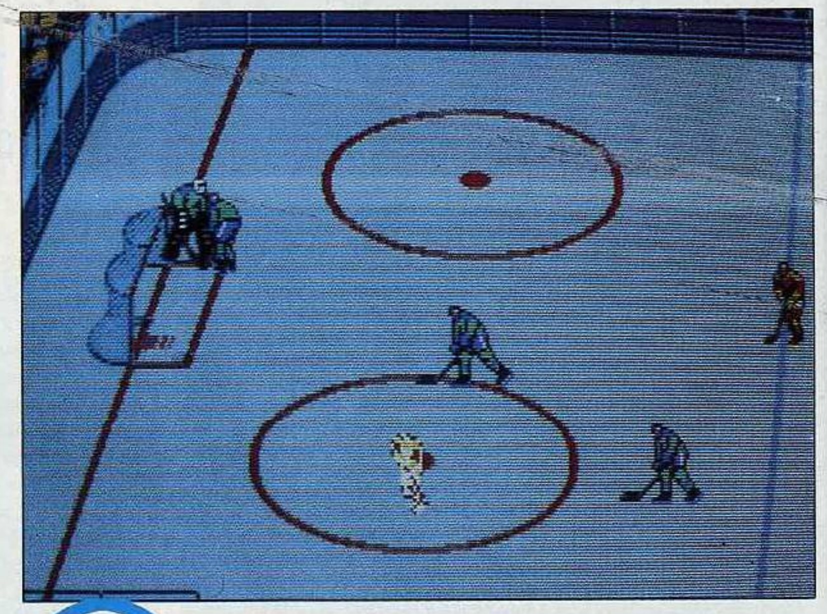
ST
88%

Vous dirigez le joueur clignotant qui change suivant la proximité de la palette. Il se manipule au joystick et en cliquant sur le bouton fire, vous pourrez propulser le projectile dans les pattes des joueurs ou occasionnellement dans un but. Un conseil: pour avoir plus de chances de marquer, laissez votre doigt un petit moment sur fire, la palette volera dans les airs et atteindra plus facilement le filet. Les joueurs sont rapides, ils sont maniables, bien dessinés; les sportifs de Konami vous donneront l'impression d'assister à un match comme à la télé. Le son y est certainement pour beaucoup, le public hurlant et sifflant durant toute la partie. Un scrolling multidirectionnel suit les évolutions du palet, il est suffisamment rapide pour vous permettre d'entrer totalement dans l'action. Blades of Steel est fortement conseillé aux amateurs de jeux d'équipe.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

PRIX :N C
DISPO SUR ST



Quelques sélections sont à faire avant de jouer: un ou deux joueurs, exhibition ou tournoi, force du jeu entre junior, collège ou pro et choix de l'une des huit équipes proposées. Une fois tous ces menus paramétrages effectués, vous voilà sur un terrain givré, face à vos adversaires (eux aussi givrés) votre but consistant, comme le veut la règle de ce sport violent, à catapulter le palet bleu déposé au centre du terrain par l'arbitre dans la cage adverse. Le public est là pour vous soutenir, il le fait savoir en se manifestant bruyamment et tous les coups sont permis pour marquer des points. Alors profitez-en, tapez dans presque tout ce qui bouge et foncez comme une bête en poussant le palet.

Duckula

Des canards avec des dents, c'est déjà pas courant. Si Alternative les aiguise, ça devient carrément délirant.



Aujourd'hui, vous avez un bec tout plat, des pieds palmés, une cape toute noire, des dents pointues et acérées, et vous vous trouvez dans un château lugubre et mal famé. Une bonne ambiance à la Dracula, sauf que le célèbre comte à dormir debout est un canard qui doit retrouver en un certain temps les trois morceaux du Sax (un machin symbolique égyptien, un sax symbol quoi...) tout en évitant de frôler des momies, des chauves-souris et d'autres bestioles pas franchement sympathiques qui feront chuter considérablement le compteur du temps. Le château est décoré en pur style pyramide égyptienne avec des hiéroglyphes plus déments qu'historiques et les longs et ténébreux couloirs ne sont que trop souvent obturés par des portes en bois. A vous de trouver les clefs qui vous permettront de tout visiter afin de satisfaire Igor le serviteur qui, pour vous récompenser, vous donnera un sandwich aux broccolis. Dieu qu'il est cool cet Igor. Et puis, si vous le rencontrez durant votre quête, il vous fera cadeau d'une heure gratis. C'est un saint, j'vous le dis. Notons l'originalité de nous offrir un deuxième petit jeu pour le même prix: vous pourrez, avant de vous lancer dans la grande aventure, jouer au jackpot en reconstituant les personnages du jeu divisés en deux parties verticales. Cela ne sert visiblement à rien, mais ça fait plaisir.

ST
76%

Pour vous permettre de visualiser la source d'inspiration des graphismes, ouvrez un Super Picsou Géant à n'importe quelle page. Duckula est plus que pompé sur le trait à la Walt Disney; heureusement c'est bien fait sinon on aurait hurlé au plagiat. Duckula est remarquablement bien animé, le canard court de toutes ses palmes, saute comme un fou et galope partout à une vitesse étonnante. Tout est parfait, à l'exception de la manipulation au joystick un poil trop précise par rapport à la rapidité, ce qui fait qu'on rate souvent une direction; l'intérêt du jeu de plus est limité, d'où une légère lassitude. Duckula est toutefois un excellent défi aux nerfs pour peu que les vôtres ne soient pas trop fragiles. Parce que les miens ils ont p... p... pris un sacr... cr... cré coup à la racine des synapses.

Artemus

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	14

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR ST

BLOOD MONEY

EDITEUR: PSYGNOSIS — **C 64**
TESTÉ PAR BÔTGV - PRIX: 170 F ENVIRON
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS LE N° 29
Disponible sur: ST, Amiga et PC

Joie vibrionnante! Le grand, le gigantesque Blood Money, Shoot'Em Up parmi les meilleurs, est maintenant sur C64. Avec une musique d'enfer et un scrolling tantôt horizontal tantôt vertical fourmillant d'aliens. Il s'agit bien sûr de les abattre, mais au lieu d'exploser bêtement ils se transforment en crédits à dépenser dans les armureries du coin. Ça a l'air de rien, mais voir autant de piécettes gicler sur l'écran, ça fait drôlement plaisir, et plus encore quand on ressort de la boutique avec un engin de mort sur-armé. Les quatre planètes qui servent de cadre à ces safaris à l'alien sont truffés de canons, de mécaniques infernales et de monstres courant et volant. Ça tire et ça attaque de tellement partout à la fois que même à deux joueurs, rester en vie est en soi un exploit. A recommander vivement à tous ceux qui ne savent pas encore ce que Shoot'Em Up veut dire.

GRAPHISME 13 • ANIMATION 15 • SON 17
MANIABILITE: 17 VERDICT : 90 %



HAMMERFIST

EDITEUR VIVID IMAGES — **ST**
Testé PAR KAAA
Déjà testé sur CPC, C64 et Amiga dans Joystick n°6
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
DISPONIBLE SUR CPC, C64, ST ET AMIGA

Dans Hammerfist, les deux héros musclés que vous dirigez alternativement sont des images. Plus précisément des hologrammes appartenant au Centro-Holographix entièrement géré par le Maître Holographique. Ce dernier n'a que des visées malfaisantes sur le monde et il se sert des hologrammes pour commettre ses forfaits. Le jeu consiste à pousser Hammerfist et Metalisis, les images dissidentes, à attaquer les robots et à trouver l'accès aux salles suivantes jusqu'à l'ordinateur principal. Les graphismes sont remarquables, créant un monde futuriste et robotisé à l'extrême. L'animation quant à elle est irréprochable, les personnages marchent, frappent et tuent avec rapidité et fluidité. Seul petit inconvénient dans la manipulation, la tendance à changer souvent involontairement de personnage par une simple poussée sur le joystick. Sur ST, aucun changement notoire avec la version Amiga, si ce n'est un petit moins dans le son, ce qui ne surprendra personne.

GRAPHISME 17 • SON 14 • ANIMATION 15
MANIABILITE 16 VERDICT : 86%



tests

Fighter Bomber



Activision a réussi l'exploit de faire un simulateur de combat aérien en 3D faces pleines sur CPC. Un bijou!





Il existe des softs qui poussent le CPC à ses limites. Fighter Bomber est de ceux-là. Il s'agit en effet d'un simulateur de combat possédant tout ce que l'on est en droit d'attendre de ce genre de jeu: une gamme d'avions à piloter, des cockpits réalistes conformes à chaque zinc et des angles de vision variés avec zoom. La vitesse est comparable à celle du premier Flight Simulator sur PC/XT. Quatre avions figurent au catalogue: un F4 Phantom, un Tornado de la RAF, un Saab AJ-37 et même un Mig-27 invité aux Etats-Unis par le Strategic Air Command. Une fenêtre expose et commente les avions de profil, mais aussi en 3D animée. Chacun possède des caractéristiques d'envol et d'aérodynamisme spécifiques. En revanche, leur armement est identique d'un modèle à l'autre. N'étant pas un simulateur de pilotage, les commandes de Fighter Bomber sont réduites mais suffisantes: poussée des réacteurs, gouvernes, aéro-freins et freins de roue, degré de pente et de tonneau en constituent l'essentiel. L'armement est classique: canons-mitrailleuses et missiles Sidewinder et Maverick ainsi que des leurres thermiques. Une impressionnante quantité de missions est proposées, accessible au fur et à mesure que l'on fait des progrès en pilotage. En fin de vol, une carte très détaillée trace l'itinéraire suivi par l'avion.

CPC
97%

La 3D faces pleines est impressionnante, surtout en rase-mottes. On passe entre des immeubles, on survole des routes, des ponts, des rivières et des collines pyramidales, on reconnaît piste d'atterrissage et tour de contrôle. Splendide. Les cibles étant parfois assez éloignées, on peut faire du tourisme aérien, bercé par le sifflement des réacteurs, quitte à reprendre le bon cap ensuite. Les couleurs sont idéalement adaptées, la lisibilité parfaite. Les combats demanderont concentration et réflexes car il faut conserver un œil sur l'altimètre (gare aux coups fourrés de l'énergie cinétique, de l'inertie et de la portance qui vous planteront dans une gerbe d'éclats noirs) sans perdre de vue la cible sous peine de devoir se lancer dans des manœuvres acrobatiques pour la ravoir, ce dont Fighter Bomber se tire très bien. Des vues extérieures animées spectaculaires permettent d'observer l'avion de l'extérieur. Cette option est irremplaçable pour se repositionner vis-à-vis d'un adversaire qui aurait quitté le champ de vision. Bon point pour le jeu: on peut se passer de la notice traduite et la phase d'apprentissage est très courte. Un regret: Fighter Bomber ignore le joystick. Malgré cette restriction, la jouabilité est fantastique et si vous deviez ne posséder qu'un seul simulateur de vol, c'est sans aucun doute celui-là que vous choisiriez.

Bô TGV

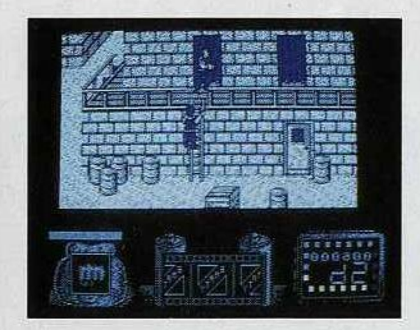
GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

PRIX : 150 F SUR K7, 200 F SUR DISK
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC

Vendetta

La formule secrète contre la vie du frangin et de la nièce. C'est l'infect deal concocté par System 3.





Des terroristes s'emparent d'un vieux prof et d'une jolie nièce. Du coup, un officier en fait une affaire de famille -mais la vendetta corse, c'est tout de même autre chose- et il est bien décidé à libérer les otages. En attendant l'heure de gloire, les flics le mettent dans le même sac que les ravisseurs. Il devra donc se méfier de tout le monde. Le jeu se divise en deux parties: une séquence fouille-tout dans un bâtiment pas très chicos, avec des bureaux et des entrepôts vieillots et d'innombrables gardes armés qui patrouillent inlassablement. Les trouvailles sont stockées dans un ruban déroulant; à vous de trouver leur usage en les testant dans différentes circonstances. Parfois, c'est le soft qui demandera d'effectuer telle ou telle action. La seconde partie est une chasse aux terroristes à bord d'une Ferrari F40 à canon sans recul.

CPC
65%

Vendetta, c'est du bicolore silencieux, un style qui commence à faire salement école sur les CPC! Le jeu commence comme une aventure en salles vues en perspective dans lesquelles il faut récupérer bon nombre d'objets. Le héros peut faire appel à ses poings ou à un couteau, l'un ou l'autre parfaitement représentés sur le personnage et rappelés dans une fenêtre. Les nombreux gardes et policiers ont un comportement très stéréotypé: ils apparaissent à un moment donné et tirent dans une seule direction, toujours la même. De ce fait, ils ne présentent aucun danger réel. D'autres se collent aux pas du héros pour peu qu'il s'approche d'eux, mais là encore, leur neutralisation est très, trop facile. Le jeu devient alors une chasse aux indices qui ne manque d'ailleurs pas d'intérêt au cours de laquelle on étripe mollement les gêneurs. La course en F40 vient ensuite comme une récompense avant la neutralisation des truands.

Bô TGV

GRAPHISME	12	ANIMATION	12
SON	05	DIFFICULTE	12

PRIX : ENVIRON 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR C64. EN AOUT SUR AMIGA ET ST

Electronic Arts dans sa grande bonté vous propose un jeu d'enfer. Et votre seul but sera de s'en échapper.



Escape From Hell

Comment avez-vous pu vous fourrer dans un tel pétrin? Par hasard. Car par hasard, il s'est trouvé que l'une de vos expressions favorites, quelque chose comme «si c'est vrai je veux bien rôtir en enfer» était une conjuration, une vraie, une de celles qui vous fait regretter toute votre vie d'avoir appris à parler. Cette conjuration titille un jour l'oreille du Malin qui décide de s'occuper de votre cas. Aussitôt dit, aussitôt fait, votre meilleur copain puis votre petite amie disparaissent dans un nuage de fumée en laissant une odeur de soufre, puis c'est à votre tour d'expérimenter les joies de la téléportation infernale: vous vous retrouvez aux fin fond des enfers. A partir de là votre objectif est évident; il s'agit de retrouver vos compagnons et de rentrer à la maison. Ce ne sera pas une tâche facile car l'Enfer est peuplé de créatures détestables, démons et autres goules, et vous n'avez au départ rien de plus qu'un modeste couteau et un téléphone pour survivre. Mais au cours de vos tribulations vous pourrez rencontrer des créatures plus sympathiques qui vous aideront de leurs conseils ou en vous donnant des objets.

PC
60%

Escape from Hell est un jeu de rôles du plus grand classicisme, avec vision de dessus du personnage et de ses environs immédiats, terrain et créatures, affichage de l'état du personnage. En mode «rencontre» ou «combat», il visualise le portrait de la créature. Toutes les commandes se font au clavier. On retrouve d'habitude la liste des objets portés, la possibilité de s'en armer, de les poser, de les utiliser, etc... Le scénario lui-même ne brille pas par son originalité, il est correct sans plus. La réalisation est standard, sans efforts graphiques ou sonores particuliers. Un jeu sans surprise donc et sans grand attrait, à ne conseiller qu'aux inconditionnels des jeux de rôles qui n'auraient plus rien à se mettre sous la dent.

Duy Minh

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	10
COMPLEXITE	14

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR PC



Avec SuperGridrunner, Llamasoft semble vouloir tester notre résistance à la folie. Ne vous laissez pas piéger, à Joystick on a déjà tous un entonnoir sur la tête.

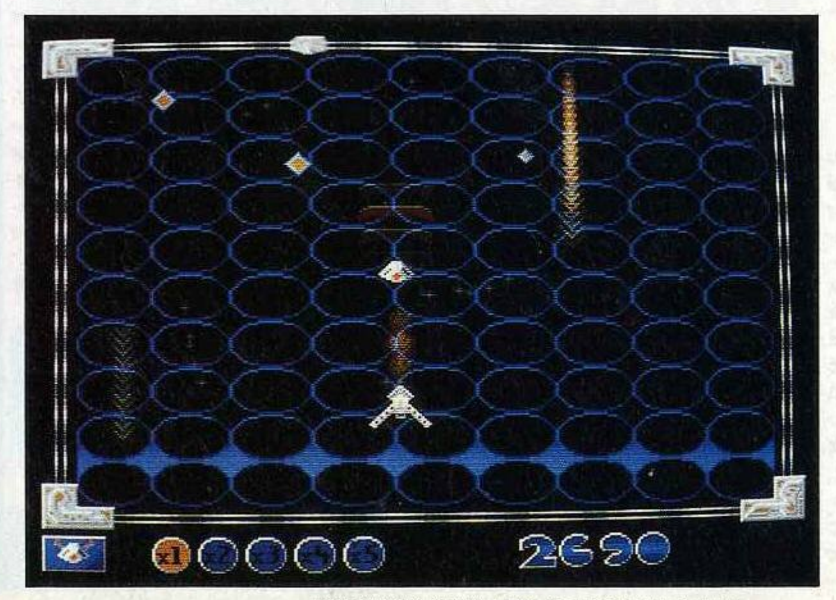
SuperGridrunner

MEGASTAR joystick



Le nouveau jeu de Jeff Minter demande énormément de concentration, un paquet de calculs et des réflexes en béton. Tout d'abord, précisons qu'il s'agit de l'adaptation de Gridrunner, l'un des tous premiers jeux sur Vic-20 à l'époque où les ordinateurs avaient 4 Ko de Ram. Jeff Minter a décidé, dans sa grande mansuétude, de vous donner la possibilité, à vous petits jeunôts, de vous mesurer à son jeu le plus connu en l'adaptant sur Amiga. Seul le principe de base reste le même, car tout s'est amélioré, autant du côté graphisme que son ou animation.

Vous dirigez un petit vaisseau placé au centre d'un tableau dans lequel des tas et des tas d'ennemis arrivent de tous côtés; il faut leur tirer dessus avant qu'ils vous frôlent car leur contact ne pardonne pas. Pour ce faire, il faudra jouer avec votre vaisseau, celui-ci se divisant en deux parties: l'une que vous dirigez à la souris et l'autre que vous pouvez mouvoir relativement à la première, avec la possibilité de la placer où vous voulez. Tout le reste est une question de savoir-faire; vous pourrez accéder directement aux trente-deux premiers niveaux, sachant qu'en tout il en y a le double, de plus en plus fous, de plus en plus durs et de plus en plus colorés. Chaque tableau vous enverra faire un tour dans l'imagination tortueuse du programmeur.



AMIGA
91%

Le vaisseau se dirige uniquement à la souris, et le clavier vous aidera à réaliser quelques manipulations telles le suicide (paradoxalement très utile pour devenir invincible pendant quelques secondes lorsque la situation est désespérée) et le pivotement de l'arme indispensable pour tirer de tous les côtés. Gridrunner se fait surtout remarquer par ses graphismes déments rappelant davantage l'époque psychédélique que le futur, et mélangeant parfaitement le pur style arcade à la folie douce. Les ennemis de toutes tailles et de toutes formes (vous verrez apparaître aussi bien des œufs au plat que des chameaux mutants) n'arrivent jamais au même moment ni au même endroit, contrairement à une tripotée de Shoot'Em Ups. En plus d'animer tout ce joli petit monde de déjantés, Monsieur le Son nous a concocté des bruitages complètement géniaux, loin de ce qui se fait habituellement pour ce genre de soft. En quelques mots: c'est fou, c'est beau, c'est naze et c'est génial. Sachez cependant que ce n'est que par correspondance que vous pourrez vous procurer SuperGridrunner, en donnant simplement un numéro de carte bleue, auprès de Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Tadley, Hants (Grande Bretagne) pour 110 francs environ. A peine le prix d'un bel entonnoir.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

PRIX : ENVIRON 110 F
DISPO SUR AMIGA
SANS ENTONNOIR


PLOTTING
DEPENDANCE !
Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?
Tout cela parait si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.
Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maitre du Rubik's cube et les réflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean
TAITO
ZAC DE MOUSQUETTE,06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.TEL: (1) 43350675



C'est à Thor et à travers que notre héros va affronter tous les monstres maléfiques du pays de Microprose.



Fire & Brimstone

Dans le joli pays des Vikings, un malheur vient de s'abattre sans prévenir: Héla, la déesse du mal en tous genres, y a posé sa main maléfique. Elle est installée à Niflheim et son pouvoir s'étend sur huit régions alentours. Si bien que notre héros à tout faire, le dieu Thor (et qui ne s'appelle pas Michel de son petit nom), va devoir traverser les huit régions atteintes avant d'affronter Héla dans la neuvième. Le principe du jeu est très simple: vous dirigez Thor qui traversera un monde de long en large en cherchant les quelques bouts d'une clef d'argent qui, une fois réunis, vous permettront d'ouvrir la porte du monde suivant. Hé oui, non seulement il faut vous battre contre des morts-vivants, des squelettes, des sorcières, des chauve-souris, des machins et des trucs, mais en plus il faut trouver les fragments de la clef, souvent dissimulés dans des passages secrets pratiquement introuvables. Fire and Brimstone est un mignon petit jeu qui demande pas mal d'attention et une bonne dose de réflexes.



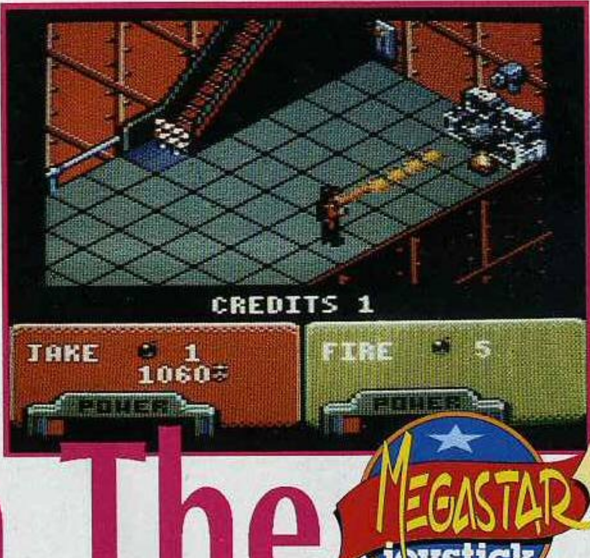
Question graphismes, ce jeu enchantera les plus exigeants. Vous dirigez un petit sprite haut comme trois pommes dans des décors moyenâgeux et fantastiques. L'animation est sans reproche, faisant bondir et courir notre héros comme une gazelle. Une seule petite critique concernant le premier niveau (ça s'arrange pour les suivants) les trous placés le long du parcours sont trop larges et l'on tombe souvent dedans. Evidemment, c'est la mort qui s'en suit, et je trouve que cette petite difficulté supplémentaire n'apporte rien au jeu sinon quelques désagréments. Pour le reste c'est impeccable, mignon tout plein, avec quelques petites animations sonores sympathiques. Thor se dirige au joystick, et malgré son grade plutôt élevé de Dieu (ce n'est pas rien), il répond parfaitement aux commandes. Fire and Brimstone est un jeu aussi bien réalisé qu'il est amusant à jouer et en plus, chose trop souvent incompatible, il est intéressant.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

PRIX : ENVIRON 250 F
PREVU SUR AMIGA





Escape From The Planet Of The Robot Monster

Domark nous propose ce soft détonant venu tout droit d'une bande dessinée américaine des années cinquante.



Prenez le contrôle de nos deux héros, Jake et Duke, pour une lutte endiablée contre des hordes de robots hostiles. Ayant asservi les humains restés en mission sur la planète X, ces horribles mécaniques ferriques vont vous en faire voir des vertes et des pas mûres! Dans le complexe à investir, plusieurs étages occupent chaque niveau, reliés entre eux par des escalators qu'il faudra préalablement mettre en marche avant de les emprunter. Pour délivrer vos compatriotes, vous devrez utiliser tous les stratagèmes possibles et imaginables, amener vos poursuivants à courir après vous pour ensuite les arroser de rayons laser et avoir ainsi la voie libre, s'accrocher aux parois du bâtiment afin de brouiller leurs radars, bref, mettre en œuvre tout un tas de techniques aussi ingénieuses qu'astucieuses. Entre les niveaux, vous aurez également droit à des stages de bonus au cours desquels il faudra collecter le maximum de points pour améliorer le score. Are you ready? Yeahhh. One, two, three, let's go...

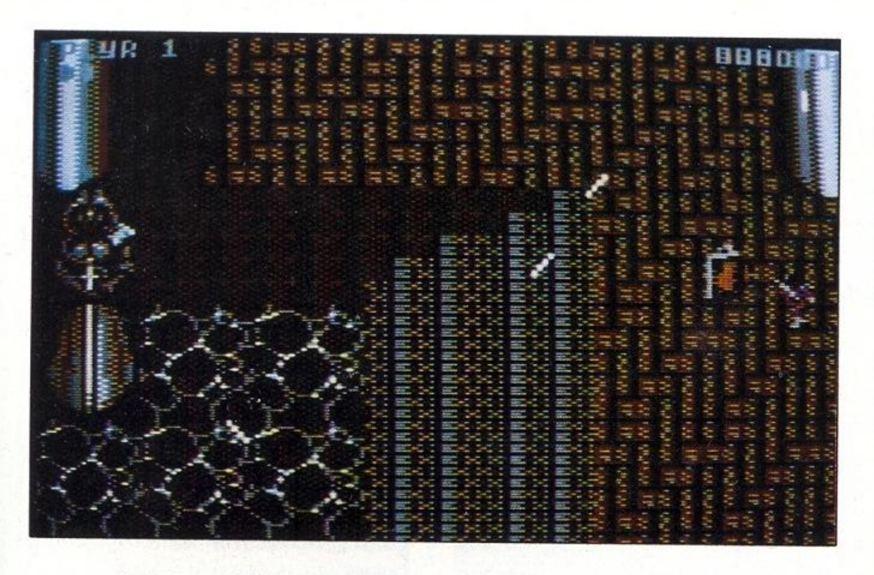
CPC
91 %

Bien que ce soft soit sur CPC, il est absolument remarquable. Des petits sprites (les robots) gigotent frénétiquement sur la perspective fuyante d'un sol quadrillé qui, contrairement à la version Amiga ou ST, ne scrolle pas mais passe à un autre écran dès que l'on arrive à ses limites. C'est mignon, c'est joli comme tout. Escape From The Planet Of The Robot Monsters est bourré de petites animations rigolotes; par exemple, arrivé au bord d'un précipice, il est possible que Jake glisse et manque de tomber dans le trou béant. Tandis qu'il se raccroche, ses jambes se mettent alors à bouger d'une manière vraiment très marrante. Le maniement du joystick est assez déroutant au début car une action fait pivoter le personnage sur lui-même, une autre le fait avancer, un peu comme dans Vindicator du même Domark. La musique présente tout au long de l'aventure est rapide et le rythme parfaitement. Notons enfin qu'il est possible de jouer à deux en même temps, ce qui n'est pas pour déplaire. Une agréable réalisation...

JM Destroy

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

PRIX : ENVIRON 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR CPC ET AMIGA



Ci dessus : C64; Dessous : ST



C'est à un Shoot'Em Up tous temps tous terrains que nous convie Electrocoin.

Time Soldier

Ben et Yohan sont deux commandos terriens qui doivent lutter encore et toujours contre l'envahisseur, un certain Gylend qui règne sur tous les temps (les époques, pas la météo). Il y a six étapes de jeux et six champs de bataille dispersés dans diverses ères, de la préhistoire au futur, qu'il vous faudra traverser afin de libérer vos camarades. Des objets qui vous procureront de la résistance, de la vitesse et des munitions sont disséminés tout au long du parcours. Ramassez-les soigneusement et tirez dans tout ce qui bouge et qui porte une armure, mais allez y molo, les cartouches coûtent cher.

C64
78%

C'est rapide, très rapide, du moins sur C64 et quoi qu'en pensent certains sur d'autres machines. Et parfois confus, un vrai fouilli. Tout dépend du tableau: l'époque romaine très géométrique est plus lisible que les terrains vagues de l'ère préhistorique. Animation, scrollings et tirs sont cependant au-dessus de toute critique. Time Soldier est un Shoot'Em Up, rien qu'un Shoot'Em Up, mais c'est tout dire et même plus que ça! Dommage que la musique d'introduction n'accompagne pas tout le soft, le plaisir eut été complet. **Bô TGV**

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

ST
70%

Y se sont pas foulés. Ça ressemble aux «Maîtres de l'Univers», du moins dans le déroulement du jeu. En ce qui me concerne, je n'ai pas trouvé ça très bandant. Scrollings lents, graphismes et animation acceptables. Le dragon est joliment coloré mais ça manque d'originalité. **Jeff**

GRAPHISME	11
SON	11
ANIMATION	13
MANIABILITE	13

PRIX : SUR ST ENVIRON 200 F
DISPO SUR C64, ST , PREVU SUR AMIGA

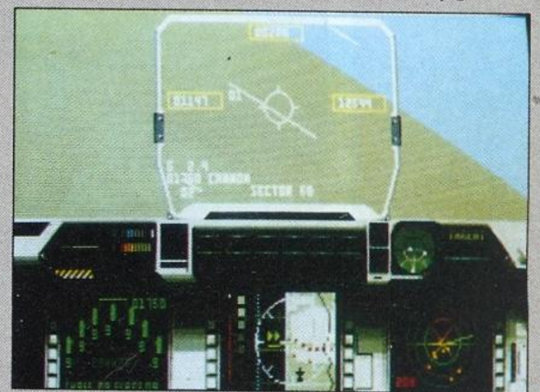
F-29 RETALIATOR

ST

EDITEUR OCEAN
TESTE PAR ARTEMUS - PRIX: 250 F ENVIRON
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°1

On ne le présente plus, F-29 est l'un des meilleurs simulateurs de vol sur 16-bits, on est tous d'accord. A bord de votre F-29, vous avez le choix entre quatre situations géographiques différentes, chacune comprenant un scénario lui aussi différent. Avant de vous envoler, il faudra vous armer afin de réussir au mieux votre mission et de monter en grade. Cette forme de jeu est évolutive, plus vous grimperez dans la hiérarchie militaire, plus les missions suivantes seront difficiles. Je ne peux pas rentrer dans les détails, ce serait trop long, mais disons que F-29 brille surtout par son animation surprenante et le nombre de paramètres entrant en jeu. Si vous voulez en savoir davantage, reprenez votre Joystick n°1 (mensuel), une double-page lui est consacrée.

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 19
REALISME 18 VERDICT 97%



MIDWINTER

AMIGA

Editeur: MICROPROSE
TESTE PAR DUY MINH - PRIX: 300 F ENVIRON
DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS JOYSTICK N°3
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA

Midwinter se passe sur une terre précipitée dans une nouvelle ère glaciaire à cause d'un météore qui a malencontreusement heurté la planète et changé son climat. L'humanité a éclaté en une multitude de communautés isolées et vous, capitaine Stark, faites partie des forces de paix qui luttent contre les bandes de pillards. Vous devrez recruter une équipe solide qui puisse leur résister.

Côté arcade de superbes déplacements à ski, en delta, en buggy, avec visualisation 3D faces pleines comme si vous étiez sur les pentes enneigées. Du tir également. Côté stratégie, votre mission se déroule sur une île immense avec une multitude de bâtisses, de bases ennemies et amies et des habitants. Vous devrez rencontrer les gens, les organiser, vous attaquer aux points névralgiques dans le réseau ennemi. Tout cela est lié tout naturellement à un graphisme et à une animation superbes.

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 17 • SON : 14
COMPLEXITE: 14 VERDICT : 92%



tests

Ranx

Ranxerox, le héros aux muscles dont la taille est inversement proportionnelle à sa cervelle, vient foutre un bordel monstre chez Ubi Soft. Planquez les ordinateurs, la bêêête arriiiiiiive!





A gauche : Nicolas Gobin ; A droite : Franck Quéro

Joy - Eh, les mecs, eh, vous avez programmé Ranx, vous devez être vachement cools, comme mecs, eh, on peut vous poser des questions? D'abord, pourquoi avoir choisi le personnage de Ranxerox?

Legend (Nicolas Gohin et Franck Quero) - Depuis longtemps, nous sommes des adeptes du culte Cyberpunk. Nos dieux sont Gibson, Williams, Sterling... Et Tamburini (le scénariste de Ranxerox). Ce fut pour nous un acte de foi que d'ériger un monument à la gloire d'un des plus grands câblés.

Joy - Dans quelle mesure Liberatore a-t-il un droit de regard sur le produit final?

Legend - Seul Albin Michel, l'éditeur de la BD, a été contacté pour l'acquisition des droits. Toutefois, nous avons essayé de respecter au maximum l'esprit de la BD dans son scénario, sa violence graphique et son cynisme.

Joy - Combien vous a-t-il fallu de temps pour créer le scénario du jeu?

Legend - De la première page blanche jusqu'au point final, environ 3 mois.

Joy - Ranx est un jeu tout public, est-ce que la scène où le héros se tape une pute a fait l'objet de discussions entre vous, et vous a-t-elle posé des problèmes moraux?

Legend - Pour cette scène, chacun voulait rester ferme sur sa position. Le débat fut animé, mais courtois. Finalement, après de multiples essais, nous n'en avons retenu qu'une parce qu'elle nous paraissait être la plus représentative du caractère robotique, primaire et bestial de Ranxerox.

Joy - Si vous deviez ranger Ranx dans un tiroir, l'installeriez-vous avec l'arcade ou l'aventure?

Legend - Si l'on devait ranger Ranx quelque part, ce serait plutôt dans une armoire, avec l'arcade en haut, l'aventure en bas et Ranx au milieu.

Joy - D'autres conversions de personnages de BD en projet?

Legend - Non, pas pour l'instant. Par contre, nous avons en préparation d'autres projets qui devraient eux aussi faire parler d'eux.

Joy - Nous attendrons. Merci.

ST
87%

Ranx se joue au joystick uniquement, et fonctionne de deux façons: comme n'importe quel jeu d'arcade lorsque notre héros marche dans la rue, frappe et cogne à tout moment; et sous forme d'icônes pour discuter, donner, scanériser son corps afin de repérer et de réparer d'éventuelles pièces défaillantes ainsi que pour sauvegarder la partie. Pour sélectionner chacune des options, il suffit de cliquer sur «fire» pendant quelques secondes. Lorsque vous arrivez en mode dialogue, accessible uniquement en face d'une personne (vous n'êtes pas débile au point de causer tout seul, quand même?) une loupe grossit les deux personnages. Le scénario vaut ce qu'il vaut, les fans de l'androïde fou et sans scrupules s'apercevront que l'histoire est tirée des albums «Ranxerox à New-York» et «Bon anniversaire Lubna». Qu'on se le dise. Question animation, ce n'est malheureusement pas très réussi, plutôt saccadé mais tout de même rapide; les graphismes précis et délirants sont la sauce qui sauvent le plat. Mais ce qui m'a surtout fait plaisir, personnellement je quant à moi, ce sont les petites animations sonores présentes durant tout le jeu, rythmant avec énormément d'humour toutes les scènes d'action. Ranx m'a beaucoup plu, surtout le passage où il se paye une pute. Je vous le recommande vivement, ça vaut le coup d'œil. Ranx abattra son gros poing simultanément sur ST, Amiga et PC.

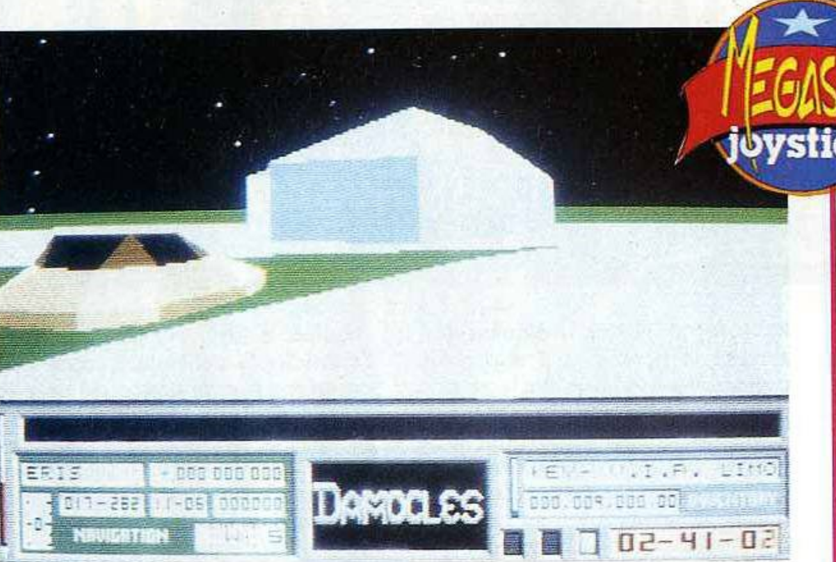
Kaaa

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

PRIX :N C
DISPO EN SEPTEMBRE
SUR ST, AMIGA ET PC

Damocles

Que ce soit la comète fonçant sur Eris ou le soft arrivant sur vos ordinateurs, Damocles de Novagen/ Coktel Vision va faire des dégâts.



MEGASTAR joystick

ST 94%

Ceux qui avaient connu et aimé Mercenary savent dans quel univers dément ils se plongeront en installant Damocles. C'est de la 3D pleine, extrêmement bien programmée, qui vous fera découvrir des paysages futuristes incroyables, avec une entière liberté de mouvement. De plus, le jeu est rapide et précis, conçu de telle manière que vous pouvez, à une vitesse foudroyante, passer du système Gamma avec une vue de toutes les planètes en orbites, à l'atterrissage sur une planète choisie, survoler un continent, repérer une ville, des routes, des bâtiments (y compris l'intérieur), tout ça avec un zooming impeccable. Damocles est un jeu dans lequel on ne meurt pas, et l'on peut passer son temps à marchander les objets récoltés un peu partout si l'on ne tient pas à intercepter la comète. Vous dirigez vos vaisseaux, ou votre personnage quand il est à pied, au joystick ou au clavier, et vous réalisez quelques actions au clavier, comme prendre un objet, le poser, en sélectionner un dans l'inventaire (limité à dix objets), se rendre à un étage lorsqu'on se trouve dans un ascenseur, etc. Hyper-maniable, magnifiquement réalisé, Damocles ne trahi pas Mercenary tout en étant plus complet, plus coloré et plus intéressant.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	13
ANIMATION	18
INTERET	17

PRIX : N C
DISPO SUR ST



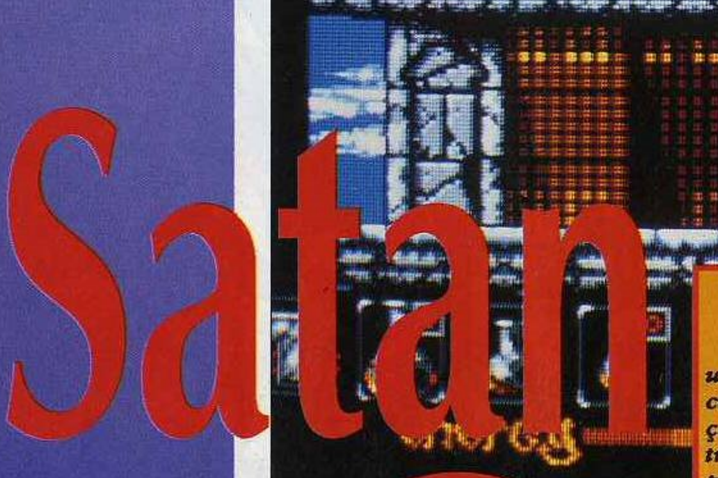
Nous sommes au 21ème siècle, dans le système solaire Gamma composé de pas moins de neuf planètes différentes et de dix-neuf lunes. Toutes ces planètes tournent en orbite autour de l'étoile Dialis. Voilà un joli tableau d'un univers parfaitement équilibré. Malheureusement, l'une de ces planètes, Eris en l'occurrence, est menacée par une comète qui, dans quelques heures, la percutera de plein fouet. Le chef d'état de cette infortunée planète vous convoque et vous demande de faire en sorte que la catastrophe soit évitée, en échange bien sûr d'une coquette somme si vous réussissez. Pour un mercenaire de l'espace, c'est tentant! Vous atterrissez sur l'astroport de la capitale d'Eris où vous attend une voiture. A partir de là, débrouillez-vous comme vous le pouvez, fouillez les bâtiments alentours, trouvez la clef de la caisse, ramassez tous les objets que vous voyez, explorez, fouillez, cherchez, car vous n'avez que quatre petites heures pour sauver les habitants d'Eris. C'est un fabuleux voyage que vous allez vivre avec Damocles, la suite de Mercenary, dans l'espace, sur des planètes folles et inconnues, en voiture et à pied. Et même si vous ne réussissez pas votre mission, rien ne vous empêchera de continuer le jeu, votre seul regret étant de ne pas voir s'afficher la somme faramineuse que vous auriez gagné. Mais l'aventure continue



adidas
CHAMPIONSHIP
FOOTBALL
Une jouabilite naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un controle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.
DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!
Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars!
Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.
Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick... dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,
vous faites le jeu!
tie break
Une balle liftée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon-pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor?...
avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!
Et les options du jeu ne s'arretent pas la- jouez en simple ou en double (jusqu'a 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes!
Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement sonore inclu l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.
Amstrad
Atari ST Amiga
ocean
ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

tests

Satan



ST
91 %

Basé autour d'une histoire cohérente, Satan est un jeu de plateforme à scrolling multi-directionnel ressemblant comme deux gouttes d'eau à Black Tiger. Avec plus d'aventure et de recherches que ce dernier, Satan se révèle comme un jeu passionnant. La beauté des graphismes, l'intérêt intrinsèque de l'aventure, les différents gadgets mis à votre disposition, notamment le scanner, élèvent encore un peu plus le degré de réalisme de ce jeu. Bien que le scrolling -de huit en huit pixels- ne soit pas extraordinaire, les diverses animations sont bien rendues. Un excellent produit qui satisfera à la fois les dingues du bouton fire et les timbrés de recherche satanique.

J.M Destroy

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

CPC
87 %

Au début, le joueur pousse un cri satanique qui se répercute aux confins du scrolling: ça saccade! ça saccade! Mais très rapidement, il est envoûté par les bonds prodigieux que le pourfendeur de damnés exécute de plateaux en plateaux et par ses grimpettes très énergiques; ces acrobaties se déroulent dans un monde souterrain obscur. Comme il est de coutume chez Dinamic, il faut récupérer un code à la fin de la première partie pour avoir le démoniaque plaisir d'écumer la seconde. Et comme toujours, un bon éditeur de secteur joue les exorcistes du chiffre: aux cavernes infernales vertigineuses succède alors un paysage de pierre plus coloré. Notre exterminateur pourra puiser armes et pouvoirs dans une grille d'icônes. Le graphisme frise la surcharge, ce qui n'est pas le cas du son, réduit à des bruitages clinquants. Mais c'est là le lot du CPC. Réalisé dans l'esprit de El Capitan Trueno, Satan ne peut que plaire aux agités du joystick qui aiment les écrans remuants.

Bô TGV

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	15
DIFFICULTE	14

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO DES JUILLET SUR CPC ET ST

Dans une contrée lointaine encore inconnue de nous autres, pauvres humains, les lois de la magie et la terreur des forces du mal règnent en maître. Seul un valeureux guerrier tel que vous peut en finir avec cet insoutenable cauchemar. Pour venir à bout de votre tâche et libérer la planète de l'emprise et de la domination de Satan le démoniaque, vous devrez mettre la magie de votre côté. Pour cela il faudra partir à la recherche de trois parchemins magiques, lesquels permettront de vous transformer peu à peu en magicien tout-puissant, capable de renvoyer Satan lui-même en enfer. Pour vous aider dans votre juste lutte, des pièces de monnaie, des Gemma, augmenteront votre capital-points, des élixirs vous redonneront de l'énergie, des horloges envoyées par Chronos le dieu du temps vous permettront d'augmenter le temps imparti à la mission; des options telles que pow up élèveront votre puissance de tir. Des sortilèges vous transformeront en mage, stage ultime de votre laborieuse formation. Avec les points récoltés, vous pourrez acheter des téléporteurs, des scanners pour mieux localiser l'ennemi, des boucliers lumières ainsi que des rechargeurs d'énergie. La lutte sera être chaude, bonne chance...



Un guerrier, un mage, on Satan à tout sauf à le voir en personne. Vade retro Dinamic!

Les grandes photos : ST; la petite CPC.



Joy - Faire un jeu sur Satan, quelle drôle d'idée! Monsieur Snatcho, vous pourriez répondre à nos questions, s'il vous plaît? Tout d'abord, pourquoi avoir choisi de travailler pour Dinamic?

Snatcho - En fait, je suis l'un des membres fondateurs de Dinamic. Et pour ce qui est de choisir, ce sont plutôt mes autres associés qui m'ont choisi. Mais c'est le meilleur des éditeurs et je ne pourrais travailler pour personne d'autre.

Joy - Qu'as-tu réalisé, en dehors de Satan, sur lequel nous allons revenir dans un instant?

Snatcho - Eh bien juste avant, j'ai fait un jeu qui s'appelait "After the War". Six personnes ont travaillé dessus pendant un an pour qu'il sorte sur tous les formats. J'étais chef de projet et j'ai aussi fait les graphismes. Et encore avant ça, il n'y a qu'un seul jeu dont je préfère me rappeler, c'est "Game Over", pour lequel j'ai fait à la fois la programmation et les graphismes. Mais j'espère ne plus jamais avoir à programmer: je déteste ça!

Joy - Alors pourquoi avoir choisi le titre "Satan", et pourquoi en avoir fait un jeu d'action, et pas un jeu d'aventure, par exemple?

Snatcho - En fait, le jeu a été défini avant que l'on trouve le titre. Pour la seconde partie ("Satan", comme la plupart des jeux Dinamic, comporte deux parties distinctes, NDLR), je voulais un seul ennemi extrêmement dangereux, très mobile et très puissant. Et comme la première partie se passait déjà en des temps reculés, j'ai trouvé logique que l'on choisisse le plus vieil ennemi de l'histoire: Satan. Sinon, c'est un jeu d'action tout bêtement parce que c'est ce type de jeux que je préfère. Bien entendu, ça aurait pu fournir un excellent sujet pour un jeu d'aventure... si j'avais aimé les jeux d'aventure!

Joy - Est-ce que l'équipe de réalisation a été créée spécialement pour le jeu?

Snatcho - C'est une longue histoire. La première version du programme nous avait été envoyée par un groupe de programmeurs (Anjana Soft), il y a plus de trois ans. Nous n'avons pas été complètement convaincus par l'idée, alors j'ai pris le projet en charge et j'ai commencé à changer des choses. Mais c'est eux qui ont continué à travailler dessus... Maintenant, le jeu n'a plus rien à voir avec ce qu'il était, mais ils en sont satisfaits. Enfin, je pense.

Joy - Avec la montée de l'intégrisme (bonjour, ici La5), n'avez-vous pas peur de faire l'objet d'actions religieuses, ou d'être rejetés?

Snatcho - Le but du jeu, c'est de détruire Satan. Je ne pense pas que la seule évocation du nom de Satan puisse déranger qui que ce soit. "Satan", c'est simplement une idée originale pour un titre de jeu, il ne faut pas aller chercher plus loin.

Joy - Vous avez pensé à "Satan II"?

Snatcho - Non, ça ne m'intéresse absolument pas. Je préfère changer de scénario, d'époque et de thème à chaque fois. Faire un "Satan II", ça voudrait dire reprendre des idées et des sujets qui pour moi font partie du passé.

Joy - Préparez-vous des adaptations sur consoles, voire en arcade?

Snatcho - Oh, le sujet nous intéresse énormément... On vous en dira un peu plus dans quelques mois.

Joy - Merci.

tests

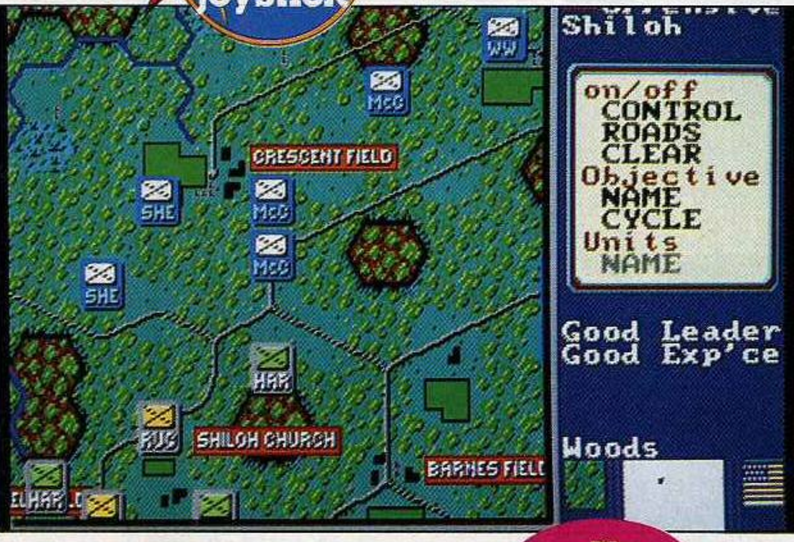
```
Army of the - Grant        ( ok )
 Tennessee
Attached to Army HQ
  Inf Bde - Stuart       (1700 /  4) Excl
Infantry Division McCler'nd ( ok )
  Inf Bde - Hare         (2100 /  6) Excl
  Inf Bde * Marsh        (1700 /  6) Excl
  Inf Bde - Raith        (2100 /  8) Fair
Infantry Division W Wallace ( ok )
  Inf Bde - Tuttle       (1800 /  6) Excl
  Inf Bde - McArthur     (2300 /  6) Excl
  Inf Bde - Sweeney      (3100 /  6) Excl
          Page 1 of 3
```



Decisive Battles of the American Civil War

MEGASTAR joystick

Si la guerre de sécession a cessé c'est sûr, Strategic Studies Group n'en sort pas moins un remarquable wargame sur cette époque épique.



La vareuse grise des confédérés ou celle bleue foncée des forces de l'Union, à vous de choisir. Quel que soit votre camp de prédilection vous vous vous retrouverez dans la peau et les bottes d'un général américain à la tête de ses brigades -d'infanterie ou de cavalerie- constituées de 500 à 2 500 hommes environ, avec un appui d'artillerie qui peut compter jusqu'à vingt cinq canons. Ces brigades sont organisées en divisions elle-même constituées de corps. Une armée peut être constituée de plus de cinquante brigades. Le commandement n'est pas de tout repos; heureusement vos subordonnés prennent des initiatives et savent gérer les troupes qui leur sont confiées en prenant modèle sur votre propre comportement. Restez sage et ils seront timorés, montrez-vous courageux et ils seront héroïques. De toute manière les grands mouvements décisifs viendront de vous, par ordres directs aux brigades pourvu que vous puissiez communiquer avec elles, préserver vos lignes de communications, et être vigilants aux mouvements adverses. Ce n'est pas parce que vous ne voyez rien que l'ennemi n'est pas là; il peut être caché derrière un repli de terrain. Exercez vos talents à Shiloh, Antietam, Fredericksburg ou Chancellorsville pour voir si l'histoire, contrairement à ce qu'on dit, se répète.

PC
90%

Strategic Studies Group propose avec The American Civil War Vol. I un wargame classique fort bien réalisé, avec tout ce qu'il faut pour accrocher le wargameur averti pendant de nombreuses heures. Les commandes se font par l'intermédiaire de menus simples et clairs qui permettent d'analyser la situation en se déplaçant sur tout le champ de bataille et en recueillant des données sur chaque unité (brigade), de se préoccuper de votre propre comportement en tant que général (déplacement du quartier général, attitude héroïque, intelligente, prudente, qui influencera celle de vos subordonnés) de donner des ordres aux unités, de vous diriger vers un objectif, de vous regrouper, d'attaquer plus ou moins violemment, etc... Une unité sans ordre direct de votre part se débrouillera par elle-même dans un cadre quand même bien restreint, c'est-à-dire sans initiative. L'analyse de la situation demande de l'attention car les unités ennemies ne sont pas forcément visibles si elles ne sont pas en contact; il s'agit donc de bien surveiller leurs apparitions et disparitions afin de prévoir leur position. De même, donner les ordres n'est pas évident car il faut avoir une ligne de communication avec l'unité. Ces deux options débrayables améliorent grandement le réalisme. Comme d'habitude (une bonne habitude), SSG fourni un scénario d'initiation quasiment entièrement expliqué, ce qui aide beaucoup pour se familiariser avec le jeu. Les scénarios fournis représentent assez fidèlement les batailles célèbres de la guerre de Sécession. Ce très bon wargame ne plaira sans doute pas aux fanas du joystick mais fera les délices du stratège en chambre.

Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	- -
ANIMATION	- -
COMPLEXITE	16

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR PC UNIQUEMENT

A la Poursuite de Carmen San Diego dans le Monde



Carmen San Diego est le nom d'une bande de malfaiteurs internationaux spécialisés dans le vol des trésors historiques. Votre mission, à vous enquêteur, est de mettre fin à leurs agissements en les arrêtant où qu'ils se trouvent. La bande dont cette chère Carmen est le chef compte dix membres; vous disposez de leur signalement complet, sexe, couleur de cheveux, habitudes, véhicules, etc... Interrogez des témoins dans des lieux-clé, hôtels, marchés, et autres endroits. Vous découvrirez des indices sur le pays où se trouve la ville qui héberge le suspect, et aussi des indices sur ses habitudes ainsi que des éléments sur son signalement. Arrivé à la cachette de votre proie, il vous suffira de faire état du mandat d'arrêt pour le ou la faire cueillir par les autorités locales.Cette brillante arrestation vous vaudra une promotion et vous pourrez commencer l'enquête suivante sur un autre membre de la bande. Vous finirez peut-être ainsi super-flic, un exemple pour les jeunes générations.

PC
85 %

Vous pouvez visiter trois lieux où le suspect a été aperçu par un témoin qui, en une seule phrase, vous donnera un indice. Celui-ci peut concerner le lieu où s'est rendu le malfaiteur ou bien son signalement. Il ne reste plus qu'à rechercher les destinations possibles. L'atlas de poche contenu dans la boîte est très utile. Une fois dans la ville où se trouve le criminel, si on a le bon mandat, tout se passe sans aucun problème et il ne reste plus qu'à regarder. La réalisation est graphiquement bonne et de petites animations sympathiques viennent égayer le jeu. La traduction, parfaite, est adaptée avec humour (une des membres du gang s'appelle Véronique Edavina, danseuse aérobic professionnelle, qui se déplace dans une limousine de luxe). Toutes les manipulations se font par icônes, menus et à la souris. Bref un jeu limpide, délassant, pour les jours où vous avez envie d'un bon jeu de société.

DuyMinh

ANIMATION	14	GRAPHISME	16
COMPLEXITE	12	SON	14

PRIX : ENVIRON 320 F
DISPO SUR PC AMIGA ET MACINTOSCH

Turbo Cup II

On ne vous présente plus la Porsche 944 de Loriciel: c'est cette espèce de grosse Coccinelle qui tire des bourres pas possibles.





Ce n'est pas nouveau, c'est du revisité pour PC. Est-il besoin, cher-zauditeurs, de vous narrer par le menu, l'histoire du soft Turbo Cup 944 qui était vendu, en son temps, avec une jolie petite maquette de la voiture? Le PC étant connoté (comme on dit dans le beau monde) ordinateur pour adultes responsables et décideurs, le soft est vendu sans la petite auto bleue. Dommage. Turbo Cup 2 est une simulation de course automobile qui se court sur Porsche 944 Turbo, avec un bouzin de 250 cv qui dépote. Pas mal, surtout quand on sait que René Metge, Grand Maître de la Porsche, a supervisé le développement du soft! Plusieurs circuits sont à votre disposition. Après une séance d'essai sur le parcours que vous aurez choisi, vous obtiendrez sûrement votre classement sur la grille de départ. Au signal vert, foncez!

PC
70 %

Sur cette nouvelle version, deux circuits ont été rajoutés : Hockenheim et Silverstone. Autre gadget nouveau, des points de réparation qui vous permettront de faire rapidement un lifting à votre tuture si le besoin s'en faisait sentir. A cet effet, vous trouverez sur le tableau de bord une maquette de la bagnole, juste au dessus du levier de vitesses, avec un point rouge qui s'allumera à l'endroit où ça coince. Tout au dessus se trouve le sigle Loriciel avec une flèche clignotante qui annonce un pépin imminent. Plus ça clignote vite, plus il est urgent de s'arrêter. Les décors sont un peu fadasses, ce qui est dommage car l'animation est rapide.

Jeff

ANIMATION	15	GRAPHISME	12
REALISME	15	SON	12

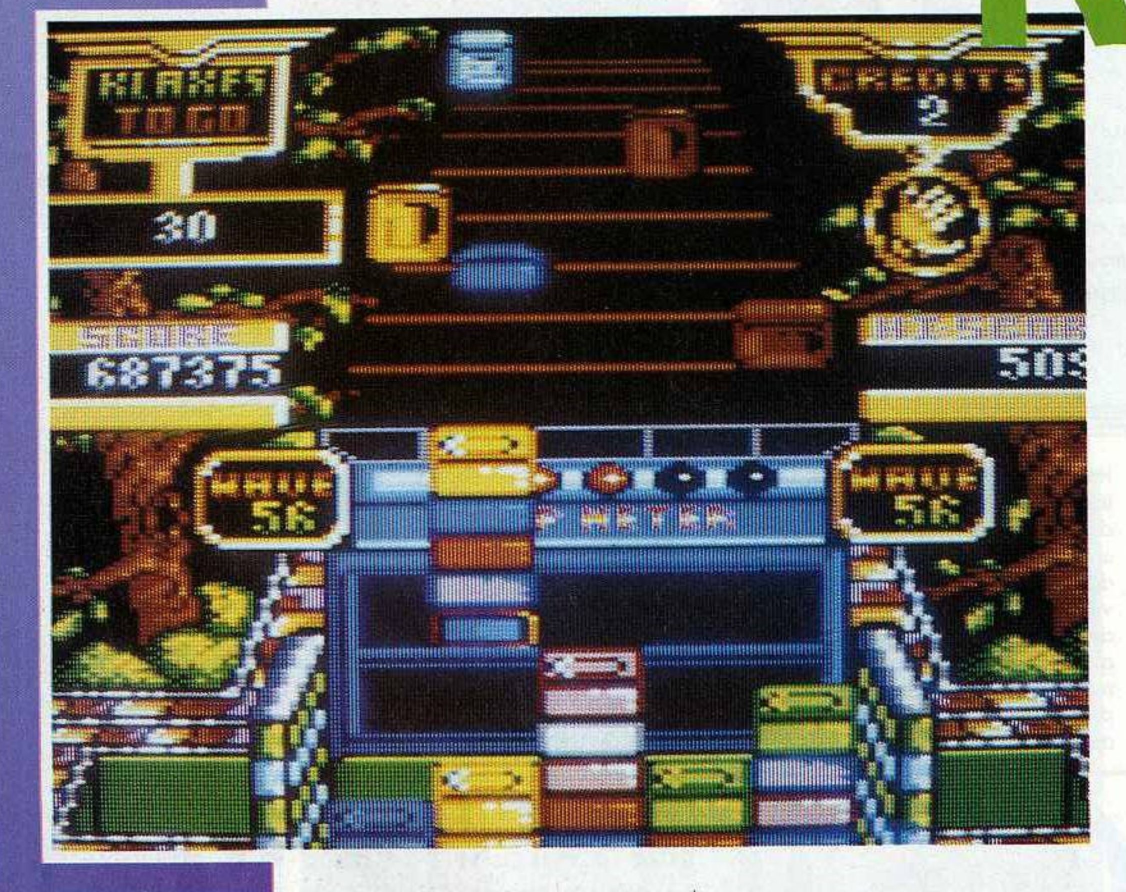
PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR PC

tests

C'est l'histoire d'un enragé du rangement complètement dérangé. Une vraie tête à Klax qui d'après Domark se démarque.



Klax





Inspiré par l'illustre Tetris, Klax vous propose en toute simplicité d'empiler des briques colorées qui dévalent vers le joueur. Le panier qui sert à les distribuer peut contenir un certain nombre de briques, ce qui n'est pas toujours un cadeau car alors, il faut speeder pour les répartir suivant leur couleur tandis que d'autres arrivent.

CPC
93%

Comme pour Tetris, Klax se réduit à une étroite fenêtre, mais montrée en perspective et graphiquement plus soignée. Plus de rotation de pièces mais un stockage très temporaire précédant un largage au bon emplacement. On peut aussi renvoyer une brique sur le tapis. Contrairement à Tetris qui était injouable au joystick, Klax, lui, s'en accommode fort bien. Pas de musique sauf dans la page d'accueil; on est pas près d'oublier le thème lancinant de Tetris qui restait niché dans un coin du cerveau longtemps après que l'ordinateur fut éteint. On retrouve avec plaisir dans ce soft ce curieux phénomène de modification du temps qui frappe l'imprudent joueur: le «je ne fais qu'une petite partie en attendant que le dîner soit prêt» se termine souvent aux aurores, même que ce serait bête de ne pas faire encore une toute dernière partie, promis juré. Le plus dur sera de choisir lequel des deux softs saccagera désormais vos nuits.

Bô TGV

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
DIFFICULTE	15

PRIX : ENVIRON 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR CPC, C64, SPECTRUM, ST, AMIGA ET PC .


DÉTRUISEZ OU SOYEZ DÉTRUIT.
VENUS
THE FLYTRAP
Dans un combat sans merci, vous affrontez des hordes d'insectes meurtriers, à travers 50 niveaux et 10 mondes différents. Votre survie dépend de votre capacité à maitriser les commandes d'une super mouche et de l'habileté avec laquelle vous utilisez toute une gamme de super armes et bonus.
PHOTOS D'ÉCRAN DE DIVERS FORMATS.
DISPONIBLE SUR CBM AMIGA ET ATARI ST
GREMLIN
GREMLIN – S.F.M.I. B.P.3., ZAC DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE. Téléphone: (1) 43 35 06 75
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES © SOLARWIND LTD



Manchester United

Krisalis vous propose de but en blanc un foot anglais comme si vous y étiez!

Modeste club de football créé par des ouvriers du rail au siècle dernier, Manchester United est devenu l'an passé la meilleure équipe britannique. Le soft du même nom simule, autant que faire se peut, le fonctionnement interne de cette locomotive du sport avec ses joueurs en plus ou moins bonne condition, leurs transferts et bien sûr des matchs acharnés contre d'autres équipes anglaises. Loin d'être fastidieux, le paramétrage qui précède les matchs est très rapide mais sans fioritures. Une bonne connaissance des joueurs britanniques est conseillée mais pas vraiment indispensable. En pleine forme au début d'un championnat, ils vont connaître divers désagréments (blessures, dépression, cartons...) A vous d'apparier au mieux les footballeurs, quitte à envisager l'achat des meilleurs joueurs auprès d'autres clubs.

CPC 88%

Tout ce qui n'est pas match se fait en validant des choix au joystick. Y compris l'option «entraînement» qui ne débouche pas sur des simulations sportives du genre Gary Lineker's ou Daley Thomson. Dommage... Dommage aussi qu'aucun scanner ne permette d'avoir une vision globale du terrain, ce qui est plutôt gênant car on voit qu'une portion du terrain et quelques un des joueurs. L'animation des footballeurs et les les passes sont heureusement bien faites et l'action est rapidement menée. La balle lorsqu'elle monte grossi à vue d'œil, l'arbitre siffle les hors-jeu, bref, on retrouve l'ambiance du stade. La durée du jeu est paramétrable par tranches de dix minutes et rien ne vous empêche de jouer en temps réel, soit 90 minutes. Le match terminé, l'ordinateur conserve en mémoire l'état des joueurs, les éventuelles blessures et les cartons. Lors d'une prochaine rencontre, ces paramètres influenceront grandement le déroulement des matches. Avec un scanner, Manchester United se placerait comme l'une des meilleures simulation de football.

Bô TGV

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

PRIX : ENVIRON 130 F SUR K7, 170 F SUR DISK
DISPO SUR CPC, BIENTOT SUR ST, AMIGA ET PC

Idea nous conte l'histoire tragique de la célèbre guerre des animaux. C'est qu'elles sont aussi bêtes que les hommes, ces bestioles!

Bomber Bob



A bord d'un petit avion survolant la mer, vous devez abattre sans sommation tous les engins volants ou flottants se trouvant sur votre chemin. Evidemment, eux non plus ne se gênent pas pour vous tirer dessus, ce qui nous donne en définitive un de ces Shoot'Em Up classiques avec scrolling vertical. Le but est d'aller le plus loin possible, de récolter le maximum de points en éliminant autant d'ennemis que possible et en ramassant tous les bonus pouvant vous offrir gracieusement de nouvelles vies, des armes, etc. N'ayons aucun remord à tirer dans le tas: quand on voit des cochons balancer de la dynamite ou des chats vous mitrailler la tête, on ne se pose pas la question de savoir si ça va choquer la SPA.

AMIGA
77%

Très classique dans sa conception, Bomber Bob bénéficie toutefois de graphismes BD changeant un peu de l'inévitable univers spatial avec engins métallisés et agressifs. L'animation est tout ce qu'il y a de plus correcte pour ce genre de jeu avec un scrolling pas trop rapide mais des sprites allant à bonne vitesse. Suffisante en tout cas pour vous envoyer vicieusement des projectiles. On joue au joystick, comme tout bon Shoot'Em Up qui se respecte, avec un très bon répondant de la part de l'avion. Quelques petits bruitages chatouilleront agréablement vos oreilles, mais pas autant que la musique de présentation, qu'on dirait qu'on est branché sur RAP FM (hip hop maille brozeur). Pour conclure, Bomber Bob ne se distingue que par ses graphismes plus originaux que d'habitude, et il ne décevra pas les amoureux de ce genre de soft.

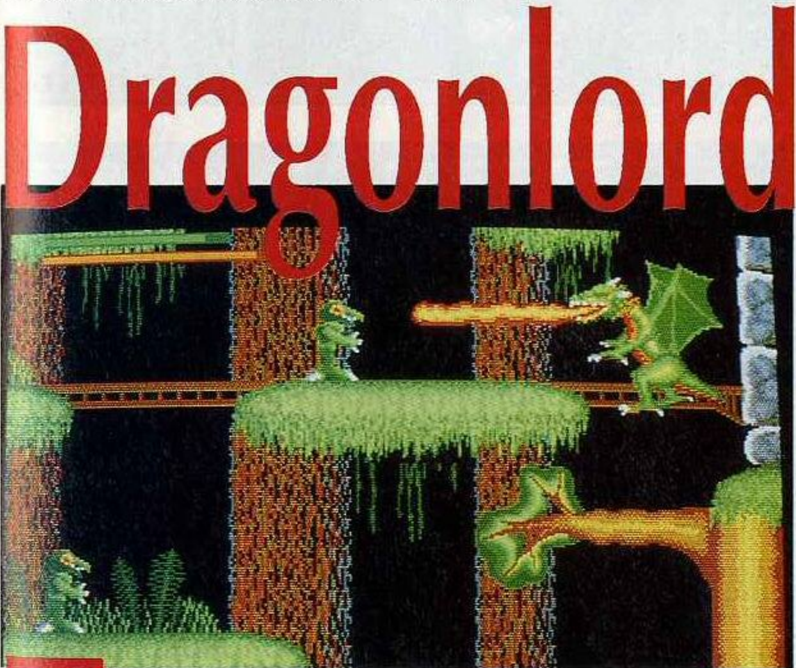
Artemus

GRAPHISME	15	ANIMATION	13
SON	14	MANIABILITE	14

PRIX : N C
DISPO SUR AMIGA

Dragonlord

Après Fire Rescue, 16/32 reste dans un domaine brûlant et vous transforme en dragon tout feu tout flammes.



Tout vert vous êtes, avec deux jolies petites ailes sur le dos et une gueule qui crache un énorme jet de flammes à la moindre contrariété. Votre but est de vous balader dans tous les coins et recoins de la contrée en rôtissant tous les êtres plus ou moins vivants qui croisent votre chemin. Par chance pour vous (on ne saurait en dire autant des victimes) à chaque personnage convenablement cramé, un bonus vous est offert, vous permettant de gagner des points, de trouver des clefs, des potions servant à différentes actions, etc. Attention à ne jamais épuiser votre réserve de carburant inflammable car vous seriez contraint de trouver repidement un volcan pour vous asseoir dessus afin de recharcher vos batteries.

ST
42%

Les couleurs du jeu sont très pâles et trop mal choisies. Les graphisme ne sont pas non plus du meilleur goût, mais enfin, on peut tout de même y trouver son compte. En revanche, impossible de ne pas s'ennuyer ferme devant la lenteur de l'animation: le pauvre dragon semble évoluer dans la mélasse et c'est à grand peine qu'il déplace son corps balourd et encombrant. Quelques rares bruitages confirment l'acquisition d'un objet, rien de palpitant de se côté-là non plus. Désolé, mais Dragonlord n'est pas terrible. Les pyromanes en seront pour leurs frais.

Artemus

GRAPHISME	12	ANIMATION	13
SON	06	MANIABILITE	14

PRIX : N C
DISPO SUR ST

Legend of F

Aventuriers accrocs de donjons profonds, dangereux et mal famés, cette superproduction signée Reline est pour vous!

Megastar Joystick

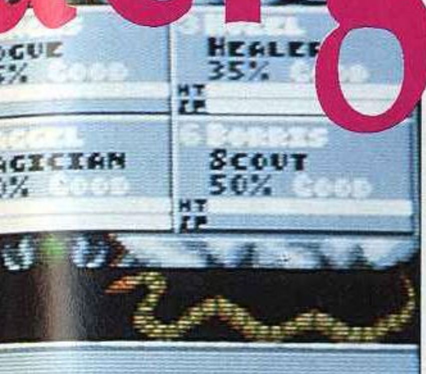




Ne cherchons pas midi à quatorze heures, le scénario est classique et limpide, et il a prouvé son efficacité à de nombreuses reprises. Le comté de Thyn est en danger, menacé par les Elfes, ces Elfes d'habitude si sociables et amicaux. Vous, simple tavernier, vous êtes bien loin de vous douter que c'est à vous que reviendra le redoutable honneur de sauver le comté en allant, avec des compagnons triés sur le volet, quérir de l'aide au comté voisin de Cyldane. Vous êtes tout d'abord reçu par votre comte, qui vous explique tout ce que l'on attend de vous et qui vous donne une amulette aux pouvoirs précieux mais inconnus, du moins à votre départ. Vous voilà parti dans la campagne avec cinq compagnons à travers une campagne bien mal famée car vous y rencontrez des brigands, des ours et bien d'autres mésaventures vous arriveront. L'aventure commence.



aerghail







AMIGA
90%

Le scénario qui sert de cadre à ce jeu superbe est inspiré par le modèle de Bard's Tale, avec le même type de présentation: la fenêtre qui montre le paysage ou les rencontres en haut à gauche, les caractéristiques des aventuriers en haut à droite et les textes et commandes en bas à droite. La petite place qui reste en bas à gauche sert à visualiser la position des membres de votre groupe et des ennemis lors des combats. Ce qui fait la différence avec Bard's Tale, c'est la qualité graphique du jeu, avec des décors superbes, des affichages peaufinés au poil près. Il n'y a d'ailleurs pas que la qualité graphique, les combats sont bien plus fouillés, avec de multiples possibilités d'actions pour chaque personnage, comme se placer en pointe, en attaque, en ligne défensive, etc... La magie est également très complète, les sorts sont très nombreux et bien faits; on croirait lire le manuel de Donjons & Dragons «partie sorts» lorsqu'on lit les règles de Legend of Faerghail. Enfin, la manipulation est très simple et agréable, entièrement à la souris. Bref un jeu pour les fans de donjons, qui y trouveront leur bonheur: des donjons immenses à explorer avec une réalisation type cinémascope.

Duy Minh

GRAPHISME	19
SON	17
ANIMATION	14
COMPLEXITE	14

PRIX : NC
DISPO SUR AMIGA

MAUPITI ISLAND

EDITEUR LANKHOR — **AMIGA**

TESTE PAR ARTEMUS - PRIX: 290 FRANCS ENVIRON
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA, BIENTÔT SUR PC
DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS JOYSTICK N°3

C'est sur l'île de Maupiti que Jérome Lange doit tenter de résoudre sa seconde enquête; la première, souvenez-vous, se déroulait dans le Manoir de Mortevielle. Cette fois-ci, c'est une jeune femme prénommée Marie qui a disparu; Jérome Lange n'aura que quelques heures pour la retrouver et résoudre le sac d'énigmes et de mystères qui planent lourdement sur les habitants de l'île. Grâce à un scénario musclé, à des graphismes à tomber par terre et à une excellente animation sonore présente durant tout le jeu – comprenant et des dialogues vocaux pour tous les personnages – Maupiti Island est une véritable réussite. Un excellent remède pour les victimes d'insomnies chroniques et un merveilleux terrain d'aventure pour tous les mordus d'enquêtes policières.

GRAPHISME 18 • SON 18 • ANIMATION 17
DIFFICULTE 18 VERDICT 95%



DEFENDERS OF THE EARTH

ST

EDITEUR ENIGMA VARIATIONS
TESTE PAR KAAA - PRIX: 200 F ENVIRON
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°6.

Dans le repaire le Ming (le méchant), Flash Gordon (le gentil) a pour mission de retrouver et de délivrer les enfants des Défenseurs. Aidé par les quatre Fantastiques, notre héros au regard si doux et à la gâchette si facile va courir comme un jogger dans les couloirs du château de Ming, tirant au passage sur les serviteurs du méchant et appelant à l'aide ses amis lorsqu'il est coincé. L'incroyable scrolling horizontal sur deux niveaux a en effet cédé la place à un déplacement saccadé, les super couleurs ont été délavées lors de l'adaptation, le son digitalisé a été oublié au vestiaire et l'animation fluide est partie en vacances. Reste l'"histoire, somme toute banale, qui se retrouve toute seule, perdue au milieu d'"une toute petite réalisation. Moi, à sa place, je ne m'attarderai guère. Rarement on a relevé autant de différences entre Amiga et ST.

GRAPHISME 15 • SON 14 • ANIMATION 14
MANIABILITE 16 VERDICT 80%



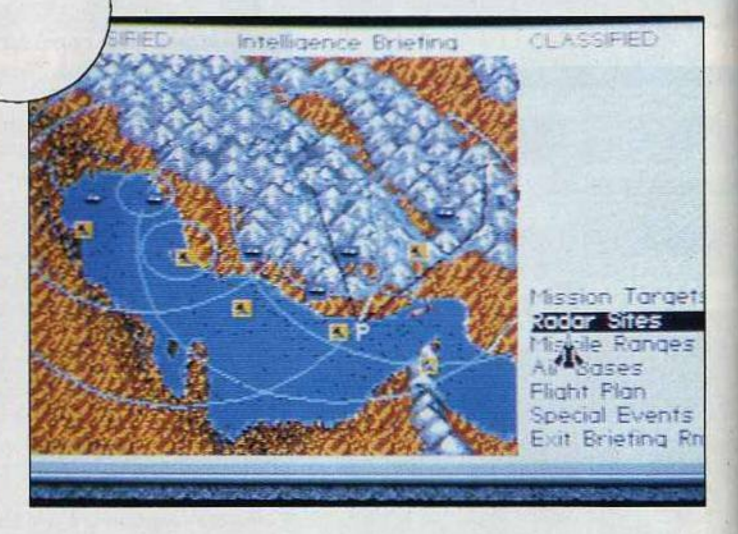
news

F 19 Stealth

Etes-vous un bon pilote ? Oui ?! Microprose demande à voir. Avec son F 19 hyper rapide, super armé et quasiment invisible, il vous propose quatres missions infernales. Et en 3D s'il vous plaît! De quoi vous donner des sueurs froides...







Cette année, en juin, il s'est déroulé un évenement curieux en Belgique. Un soir, alors que le ciel était dégagé une étrange signature est apparu dans le ciel. Il s'agissait de trois lumières disposées en triangle se déplaçant à une vitesse de Mach 0.8. Au centre de cette figure, une autre lumière moins puissante dont la couleur passait du rouge au violacé sans cohérence visible. Tout de suite, l'armée belge envoya deux intercepteurs F16 Falcon à la poursuite de l'ovni. Un spot apparaissait de temps en temps sur leur radar puis s'évanouissait. Des cet instant, une rumeur délirante déferla en Europe. Etait-ce les envahisseurs venu d'une autre planète? NON. Simplement un chasseur d'un type nouveau en mission ultra-secrète pour le seigneur. Ce chasseur, c'est le Lockheed F117A Cosirs. Il existe sir micro..si si!

Microprose, vient d'adapter sur Atari St un des ses meilleurs logiciels de simulation: F19. Celui-ci vous permet en fait de piloter deux appareils: le F19 et le F117A. Le premier étant le père spirituel du second. Dans cette superbe simulation, vous devrez évoluer dans quatres situations géographiques différentes: Lybie, Golf Persique, Egypte ou Europe centrale. Votre mission consistera à détruire des objectifs air-air ou air-sol plus ou moins complexes. Vous devrez même dans certains cas photographier des zones militaires

Fighter



énemies, ponts, sites SAM etc...Mais le leitmotiv d'un «stealth fighter» c'est avant tout d'être invisible (çà c'est sur!). Pour cela, vous devrez tenir compte de votre altitude, de votre vitesse et d'utiliser judicieusement vos appareils de contre-mesures électroniques (brouillage du radar ennemis et leurres pour missiles IR entre autres). Grâce à vos écrans multi-fonctions situés sur votre cockpit vous pourrez faire appel à la carte du sol, visualiser en 3d les jets et installations ennemies. Les amateurs de bombes seront comblés. En effet, le logiciel vous permet de choisir 4 armes parmi 17. Maverick, Fisheye, Mk81, Amraam, sidewinder, tout y est! TCHAKABLAM! Et si la vermine persiste vous pouvez toujours utiliser votre pilote automatique pour atterrir sur le USS Kennedy...sans les mains!

Pour en finir avec le concept «stealth» sachez que le F117A (F19) permet de laisser une signature aussi faible que celle d'une mouette si on le pilote bien. C'est la oû est le «hic». Etes-vous un bon pilote? Avec F19, vous serez vite fixé. Microprose, le géant américain, fait bien les choses. Ce logiciel est un des plus complets du marché. L'éditeur vous fournira un manuel de 192 pages bourrés d'astuces de pilotage et de descriptifs en tout genre, des cartes aériennes complètes ainsi qu'un carton qui s'intègre sur votre clavier et qui vous rappelle à tout instant la cinquantaine de commandes nécessaires au pilotage. Bref, F19 sur Atari St est LE logiciel à ne pas manquer.

ST
96 %

Microprose reste fidèle à la tradition. Techniquement F19 n'est pas exceptionnel, il est ce que tout éditeur devrait proposer au minimum. Mais ne rêvons pas. Les graphismes sont dans l'ensemble soignés. Les décors 3d étonnent: ils sont hyper précis (celui qui a créé la bibliothèque des figures 3d est un as). Ce qui distingue ce logiciel des autres, c'est la variété des vues, des conflits, des armes, des ennemis, des instruments et...l'inverse! La seule critique (mais alors toute petite!) concerne la rapidité de l'animation. C'est dans l'ensemble un poil trop lent. L'utilisateur peut compenser ce point noir en actionnant «l'accélérateur temps». Bref, tout est bien qui finit bien. Les mordus de Falcon savent ce qu'il leur reste à faire...

Cris.

GRAPHISME	14
INTERET	19
ANIMATION	13
DIFFICULTE	16

PRIX : N C
DISPO SUR ST

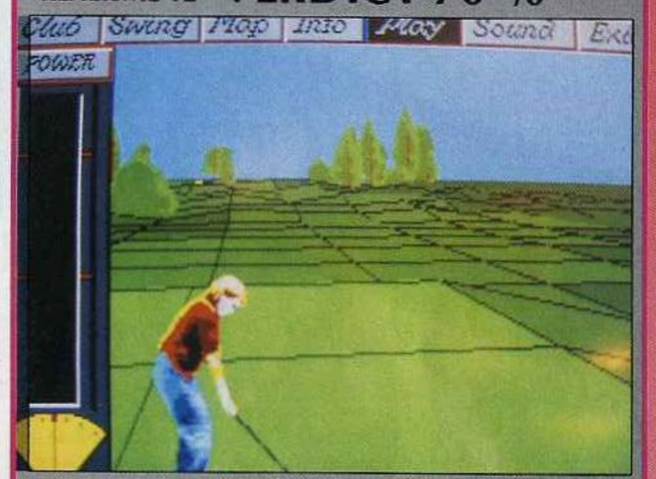
ULTIMATE GOLF

PC

EDITEUR : GREMLIN
TESTE PAR JEFF - PRIX 250 F ENVIRON

Moi qui ne fréquente les greens que sur ordinateur, je peux dire qu'Ultimate Golf n'est pas trop mal. C'est même assez complet. Certes les décors sont un peu fouillis et manquent de nuances, les vues 3D sont un peu de traviole, mais l'animation est bien faite. Une foultitude de réglages permettent de corser ou de simplifier la partie suivant votre niveau d'habileté à putter (prononcez: peuter et pas puter!). Bref c'est un jeu assez sympa en dépit des défauts précités et un son qu'on se demande où c'est qu'ils ont été le chercher! Il n'est même pas dans le catalogue. Mauvais point de ce côté-là! On ne fume pas sur le green!

GRAPHISME 14 • SON 5 • ANIMATION 15
REALISME 12 VERDICT 70 %



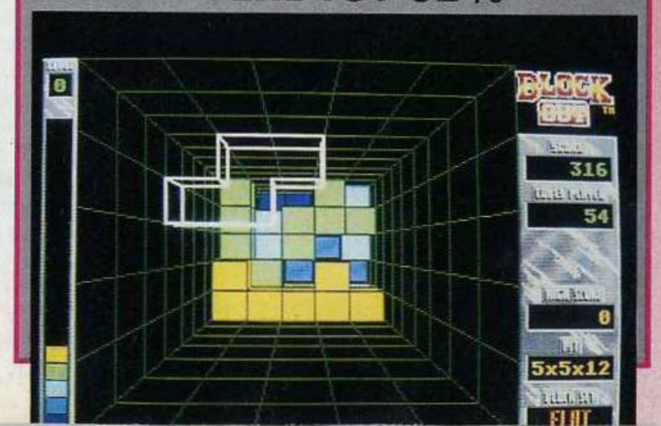
BLOCK OUT

ST

EDITEUR CALIFORNIA GAMES
TESTE PAR KAAA - PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
DEJA TESTE DANS N°3

Block Out, c'est Tetris revu et corrigé par Madame 3D qui lui donne une forme toute particulière. C'est d'en haut que l'on voit le plateau, avec des formes géométriques en 3D fil de fer que vous pouvez déplacer comme vous le voulez avec les flèches de direction et orienter dans n'importe quel sens avec les touches Q W E et A S D (ce qui donne «qweasd» en définitive, ce qui ne veut strictement rien dire). Une fois le bloc mis en place, il vous suffit d'attendre son arrivée au fond du gouffre, ou d'accélérer sa descente en appuyant sur la barre d'espace ou en cliquant sur la souris. Dix niveaux de difficulté sont à franchir, de plus en plus rapides et de plus en plus impossibles à suivre. La version ST est la même que l'Amiga, Block Out reste aussi génial. C'est tout ce que j'ai à dire, et je le clame bien haut et fort.

GRAPHISME 15 • SON 13 • ANIMATION 14
INTERET 17 VERDICT 82%



tests

Flimbo's Quest







Systeme 3, c'est mieux que le système-D lorsqu'il s'agit de sauver sa petite amie.

AMIGA
92%

Le petit sprite représentant Flimbo évolue sur des plateaux en deux dimensions qui eux-mêmes défilent en scrolling différentiel extrêmement fluide. Les décors sont d'une beauté rare, chaque niveau offrant toute une palette de couleurs et de formes délirantes. Dans chaque niveau, une pièce-bonus vous permet de gagner suffisamment d'argent pour acheter des armes supplémentaires chez un magicien. Une gentille petite musique accompagne la quête de Flimbo et quelques bruitages marquent les impacts contre les monstres du méchant, au demeurant superbement dessinés. L'animation des personnage est impeccable et notre héros se manipule aisément au joystick. Flimbo's Quest est une mignonne petite aventure captivante au possible, qui vous fera voyager des heures durant dans des univers merveilleux et enchantés. Des images que l'on aimerait voir plus souvent.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

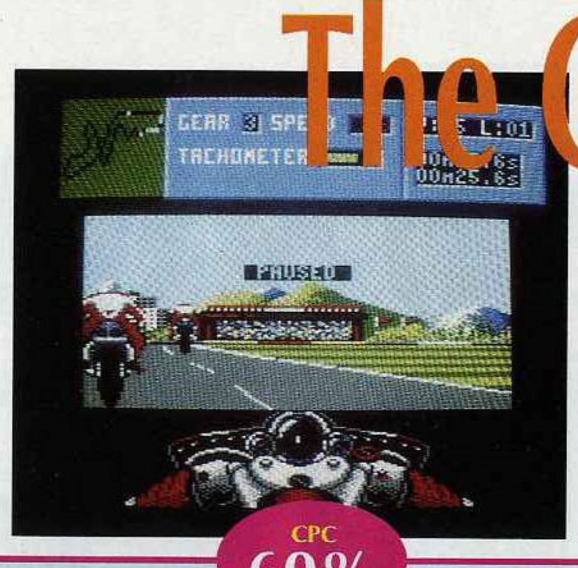
PRIX :N C
DISPO SUR AMIGA



Dans le pays de Dewdropland, une gentil petite demoiselle du nom de Pearly, se promène (lalalalala...), quand tout à coup, le méchant Franz Dandruff la kidnappe (au secooouuuur...) et l'emporte dans son repaire pour lui pomper sa vie afin d'être le seul à en bénéficier (le lâche!). Evidemment, Pearly risque de mourir et Flimbo, son fiancé, a intérêt à se magner le train pour la délivrer. Voilà t'y pas que le méchant, qui a eu vent de la tentative de Flimbo pour sauver sa dulcinée, envoie une horde de créatures maléfiques à sa rencontre. Tout est perdu pour les deux jouvenceaux, à moins que le radin mais néanmoins génial magicien Dazz Bazian accepte d'aider notre sympathique ami Flimbo (on l'applaudi bien fort). Il accepte donc, à condition cependant que Flimbo lui refile un confortable paquet de thunes. Pour ce faire, le magicien ouvre une boutique dans chaque niveau séparant Flimbo du repaire du méchant, dans lesquelles il pourra lui vendre tout un tas d'objets utiles et de potions magiques. Affaire conclue, tope-là mon frère j'adore faire des affaires avec toi, voilà Flimbo parti vers sa fiancée, avec pour mission de récupérer une formule magique dont les lettres sont dispersées dans chacun des niveaux, et qui lui permettront de passer au suivant. Chaque lettre récupérée doit être apportée dans la boutique du magicien, dont Flimbo devra au préalable trouver la porte. C'est beaucoup d'action pour un seul personnage, mais je sais qu'avec vos petites mimines sur le joystick, ce sera une affaire réglée en deux temps trois mouvements, n'est-ce pas?

The Cycles

L'avantage des simulations de course, c'est que le thème du jeu tient en une seule phrase: être le premier. The Cycles propose quinze circuits du championnat du monde. On peut bien sûr choisir un circuit et la moto: une 125cc, une 250cc ou une 500cc. La grosse cylindrée, on s'en doute, est la plus difficile à manier car son poids entraîne une forte inertie. Les débutants auront tout intérêt à s'exercer en mode «facile»: les vitesses passent automatiquement, le moteur est préservé des pannes et les autres concurrents évitent les bousculades. Ce n'est plus le cas dès que votre savoir-faire s'améliore.



CPC
60%

On ne dira jamais assez combien l'acheteur doit se méfier des emballages: celui de The Cycles présente en effet d'impressionnantes photos prises sur une version 16-bits. La réalité CPCéenne est malheureusement toute autre: le rétroviseur est absent, le guidon est un simple dessin fixe -le même quel que soit le type de moto qui plus est- et la plupart des incidents se traduisent par des flashes rouges et un court texte explicatif. Seules changent la tenue de route et les réactions de l'engin, ce qui est la moindre des choses. L'impression de vitesse est très moyenne -le Bol dort- et rien ne vient suggérer l'inclinaison de la moto dans un virage. Très indulgent, le soft qualifie tout le monde pour la course; le dernier des poireaux part en pôle position! La dizaine de coureurs apparaît sur un tracé du circuit, utile pour anticiper un virage mais insuffisant pour remplacer le rétroviseur. A cause de ses limitations, The Cycles prend un coup de vieux avant le départ.

Bô TGV

GRAPHISME	12
SON	13
ANIMATION	11
REALISME	10

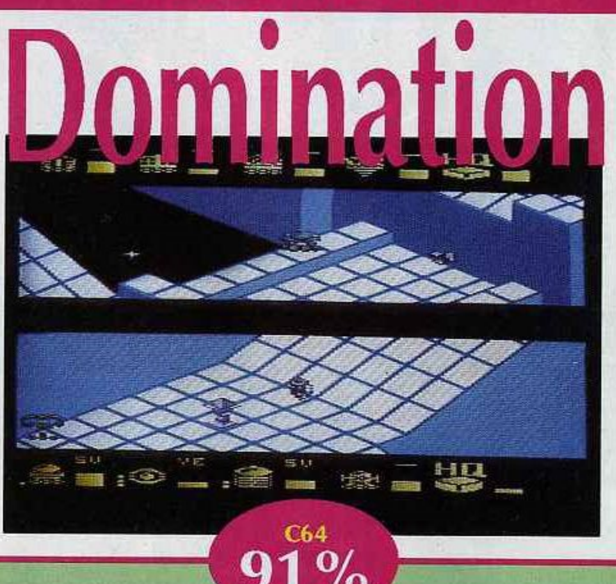
PRIX :80 F SUR K7, 130 F SUR DISK
DISPO SUR CPC, AMIGA ET PC

Domination

La guerre des robots a commencé sur une lointaine planète artificielle créée de toutes pièces par Magic Bytes.



L'Arène est une vaste surface composée de 1024 éléments. Deux quartiers généraux défendus chacun par quatre robots veulent y établir leur domination. Le but du jeu: détruire le Q.G. adverse. Un scénario simple certes, mais ne vous y fiez pas... Le terrain est en effet très particulier. Sur les étendues glacées, on perd le contrôle des robots. Ailleurs, le sol caoutchouteux fera rebondir ceux qui tombent dessus. Gare aussi aux téléporteurs qui ne sont pas toujours une aide ou aux trous. Le paramétrage et l'armement des robots réservent des surprises car certaines options peuvent éclater sans préavis.



C64
91%

La géographie de l'Arène rappelle immanquablement Marble Madness sauf que des garde-fous protègent souvent les robots d'une chute fatale dans l'espace sidéral. Souvent mais pas toujours. Armés en conséquence avant la partie, les robots peuvent se déplacer à une vitesse fulgurante ou faire preuve d'une méchante puissance de feu. Deux fenêtres montrent les actions de chacun des adversaires, le second pouvant être un joueur ou l'ordinateur. La barre de menu permet de diriger tour à tour chacun des robots ou de se rendre instantanément à un Q.G. pour l'attaquer ou pour le défendre. Des caisses dispersées dans le jeu contiennent de quoi perfectionner les robots. Quarante parties avec leurs paramètres peuvent être sauvegardées afin de lancer à l'attaque des équipe de robots qui ont fait leurs preuves. Le graphisme n'est pas vraiment somptueux, les icônes -exceptées celles du paramétrage- sont à la limite du lisible et les robots translucides pas bien hô, mais l'action est soutenue et pas qu'un peu. Les courses infernales sur les pentes et les terrasses de l'Arène combleront tous ceux qui aiment que ça bouge. Le bruitage et les thèmes musicaux sont à la hauteur de la réalisation. Domination fait partie de ces jeux qui ne s'usent pas lorsqu'on s'en sert, bien au contraire!

Bô TGV

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

PRIX :NON COMMUNIQUE
DISPO SUR C64, PREVU SUR ST ET AMIGA

tests

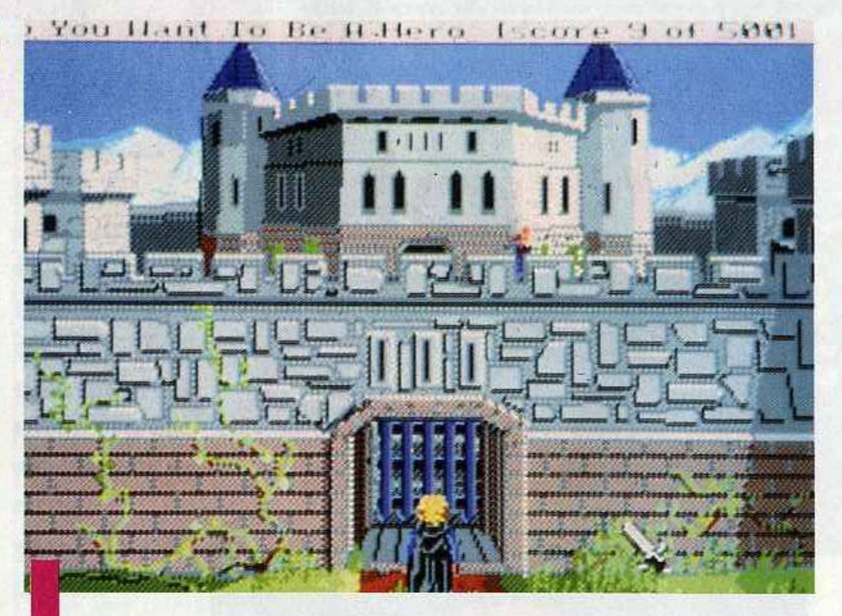
Hero's Quest I





MEGASTAR joystick

Ainsi donc vous voulez devenir un héros de légende, avec blanc destrier et étincelante épée? Sierra on Line vous en donne l'occasion, mais à vos risques et périls.



Jeune aventurier tout frais émoulu, vous arrivez dans le sympathique village de Spielburg, le cœur débordant d'espoir et la tête remplie de rêves d'aventures. Ils vont voir ce qu'ils vont voir, les monstres et bandits de la région, vous aller leur en mettre plein la vue. C'est en substance ce qu'affirme le manuel du cours par correspondance que vous avez suivi qui conclu par ces fortes paroles: maintenant plus rien ne peut vous résister. A l'entrée du village vous rencontrez le shérif et son adjoint, Otto (tiens, un demi-ogre, restons méfiant) et vous bavardez agréablement avec eux en glanant des renseignements sur les bandits qui rôdent dans le secteur ainsi que sur le plus sûr moyen de devenir un héros. Avec un sourire en coin, le shérif vous renvoie vers la Guilde des Aventuriers, au bout de la rue de gauche, et aussi vers le château du baron de Spielburg situé en dehors de la ville. A la Guilde vous trouvez des petites annonces pour des quêtes, il ne vous reste plus qu'à choisir la bonne. Mais avant de rencontrer des compagnons d'armes, vous devrez vous équiper. Malheureusement, vous vous apercevrez vite que la somme que vous possédez est insuffisante. Qu'à cela ne tienne, vous prenez quand même la route car des occasions de s'enrichir se présenteront sûrement. La première rencontre hostile est bien douloureuse et vous démontre combien de progrès vous avez encore à faire avant de devenir un héros. Bon, allons quand même au château, voir si d'autres quêtes ne sont pas trop dures.

AMIGA
92%

Hero's Quest I est une aventure 3D typiquement Sierra, c'est-à-dire de grande qualité. Les déplacements s'effectuent à la souris, et les commandes se font en les tapant au clavier. Les décors sont superbes et fouillés; chaque détail peut avoir son importance, examinez bien tout. Votre personnage se déplace de scène en scène et très souvent de petites animations agrémentent le graphisme. Il n'y a pas beaucoup d'accompagnement sonore, juste ce qu'il faut pour marquer certains lieux ou certaines actions. Mais le jeu n'est pas un jeu d'aventure pure, il a aussi un aspect jeu de rôle car il intègre des combats et une gestion des caractéristiques du personnages (force, intelligence, etc). Comme à l'accoutumée chez Sierra on Line, le scénario est superbe et la réalisation sans reproche. De quoi passer de longues journées devant votre ordinateur.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
COMPLEXITE	16

PRIX : NC
DISPO SUR PC

Fire Rescue

Au feu, les pompiers, y a 16/32 qui brûûûûûleuuuuuu!

Dur métier que celui de pompier: sauver la vie d'hommes et de femmes au péril de la vôtre, c'est bô et c'est grand. Et en plus, ça peut rapporter pas mal de points: cinq mille par personne sauvée, deux mille par meuble. Vous dirigez votre pompier au gros nez et casque sur la tête d'étage en étage à la recherche des portes derrière lesquelles se trouvent soit des êtres humains en danger, soit du mobilier voué aux flammes. Durant vos errances dans le dédale des couloirs, des flammichettes, des fous avec marteau au poing, des patins à roulettes, des poubelles et bien d'autres choses vous empêcheront de mener à bien votre mission et vous feront perdre des points.



ST
66 %

Les graphismes de Fire Rescue sont franchement BD, que ce soit dans les dessins de personnages ou dans les poses qu'ils arborent à chaque instant. Du côté de l'animation, c'est très partagé: le pompier va relativement vite tout en étant plutôt mal animé; et les autres personnages (fous, flammèches, etc...) sont plutôt saccadés. Quant au scrolling du décor, c'est franchement pas fameux. Pour le bruitage aussi, c'est tangeant: quand le pompier râle c'est en crachant un embrouillamini de sons ressemblant à l'extra-terrestre de Captain Blood, et le restant des sons est simplifié à mort. Le pompier se dirige au joystick, il répond assez bien aux commandes, elles aussi simplifiées au possible: haut pour sauter et monter aux échelles, bas pour ouvrir les portes et descendre les échelles, droite, gauche et tir pour balancer de la flotte. Un scanner à droite de l'écran montre l'immeuble entier avec la progression des flammes qu'on dirait la tour infernale. Fire Rescue risque cependant de lasser très vite le joueur à cause de son manque d'orginalité. C'est un tout petit jeu qui vous ne vous enflammera certainement pas, mais qui pourra éventuellement vous distraire.

Artemus

GRAPHISME	14
SON	11
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

PRIX : N C
DISPO SUR ST

STARBLADE

EDITEUR SILMARILS — **AMIGA**
TESTE PAR ARTEMUS - 250 F ENV
DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK N°6

Votre but est de retrouver les coordonnées de la planète Cassandra sur laquelle a été installé le cerveau régénérateur des Céphalhydres, des aliens qui ont envahi la galaxie d'Orion chère à votre cœur de héros sans peur et sans reproche. Vous devrez visiter quinze planètes afin de récupérer des cartes magnétiques contenant les coordonnées de Cassandra. Le jeu ne se borne pas à une course effrénée à travers la galaxie; en effet, tout en voyageant, vous devrez assurer votre survie et aussi la réussite de votre mission par des échanges commerciaux plus ou moins licites. Sur chaque planète, excepté les robots-ennemis contre lesquels vous devrez vous battre, des marchands vous vendront, vous achèteront ou vous échangeront quantité de produits. Starblade est un jeu de gestion, d'arcade et d'aventure, alliant ces trois disciplines avec brio. La version Amiga ne change pas d'un iota par rapport à celle sur ST; le jeu reste donc toujours aussi génial.

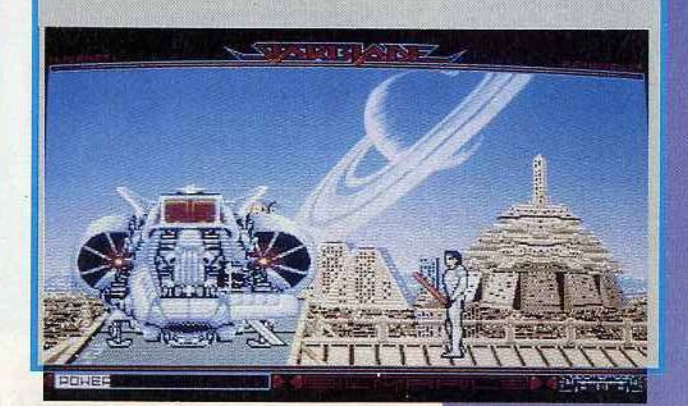
GRAPHISME 17 • SON 17 • ANIMATION 14
MANIABILITE 14 • VERDICT 91 %

PC
TESTE PAR JEFF - PRIX 270 F ENV
Disponible sur ST, Amiga et PC

Jeu d'aventure et d'action, vous voici à bord de Starblade, un bien joli vaisseau spatial. Il vous faut donc combattre les envahisseurs d'une planète de la galaxie d'Orion dont vous ignorez les coordonnées. C'est pourquoi vous allez errer dans l'espace à la recherche des indices qui vous permettront de la localiser puis de la délivrer. Sur la version PC, les couleurs sont moins moches que d'habitude, étonnant non? L'animation est correcte mais la fausse perspective me dérange un peu. Le son, quand à lui, n'est pas terrible, c'est le moins qu'on puisse dire. Plein de décors assez réussis, l'intérieur du vaisseau est pas mal non plus. Jeu correct mais pas terriblement original.

GRAPHISME 17 • SON 10 • ANIMATION 14
MANIABILITE 14 VERDICT 70 %

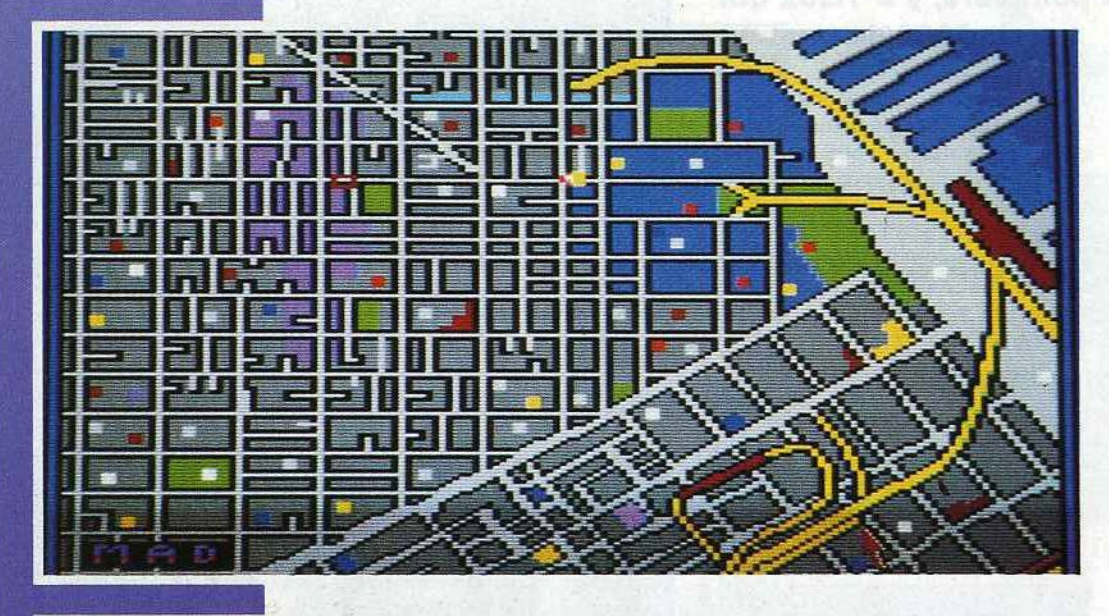


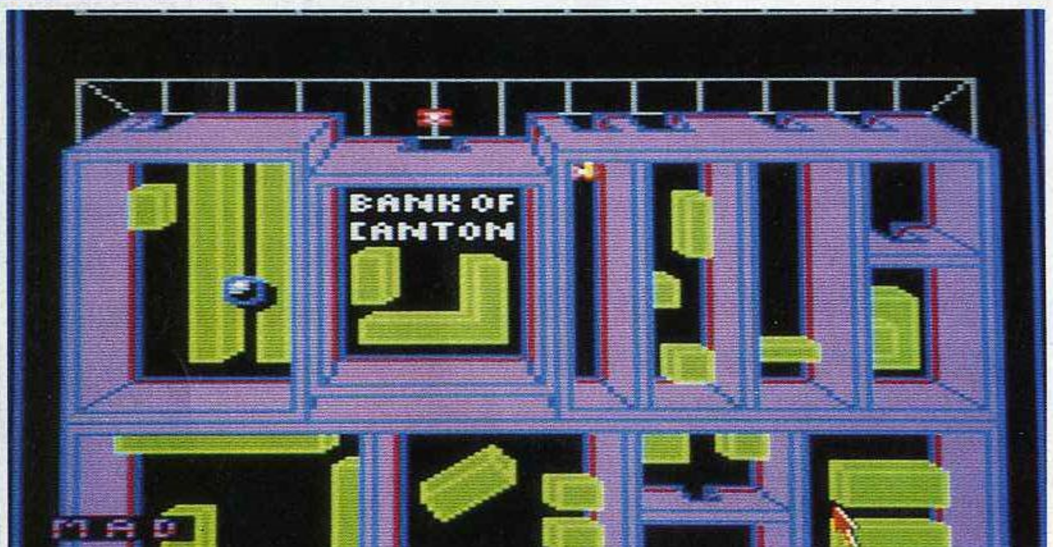


tests

Manhunter II

En ce futur proche la Terre est sous la domination du pouvoir extraterrestre de l'Alliance de l'Orbe. Sierra on Line vous donne la possibilité de la combattre.





A quelques années d'ici, dans le futur, la Terre a été asservie par des extraterrestres qui agissent grâce à leurs robots. Ceux-ci sont théoriquement capables de traquer et d'éliminer les humains récalcitrants en les localisant grâce à l'émetteur qui a été implanté dans le cou de tous les terriens. Malheureusement, ou plutôt heureusement pour nous, les robots savent les traquer en suivant les signaux, mais ils sont incapables de discerner l'identité de ceux qu'ils suivent, ce qui fait qu'ils peuvent se tromper et changer de cible en cours de poursuite. C'est pour cela que les Manhunters ont été enrôlés. Ce sont des hommes dont le but est de traquer et d'éliminer les «indésirables» désignés par les extraterrestres. Pour cela ils disposent d'un terminal portable, le MAD, qui leur permet de suivre les signaux des émetteurs implantés et d'obtenir des informations sur les habitants. Et vous donc, que venez-vous faire dans cette galère? Ancien Manhunter de New York, vous avez réussi à surmonter votre conditionnement et vous avez pris conscience de la barbarie des extraterrestres (rappelez-vous, c'était dans le premier épisode, Manhunter I) puis vous avez combattu leur organisation. Aujourd'hui, vous êtes à la poursuite d'un tueur sanguinaire qui vous entraîne jusqu'à San Francisco où vous le perdez de vue lors d'un atterrissage mouvementé. A vous de le traquer dans la ville.

AMIGA
89%

Manhunter II est un superbe jeu d'aventure qui vous met dans la peau d'un Manhunter renégat à la poursuite d'un criminel. Il se joue à deux niveaux, le lieu de la ville où vous vous trouvez, qui est représenté en 3D, ou le plan général de la ville qui est utilisé lors des traques et des déplacements. A un lieu donné, il vous suffit de déplacer le curseur sur l'écran; il change de forme lorsqu'il entre dans un zone intéressante, se transforme en loupe s'il y a un détail à examiner, en flèche si vous pouvez accéder à une autre pièce, en main s'il y a un objet à prendre, en main au doigt pointé s'il y a quelque objet à manipuler. Il suffit alors de cliquer afin de réaliser l'action désirée. Pour faire la traque, vous disposez du MAD qui affiche la carte de la ville et signale les déplacements de la cible. Il zoome si celle-ci entre dans un lieu particulier; vous pourrez alors y accéder pour faire des investigations. Le jeu est entrecoupé de séances d'arcade très variées: déplacements dans un entrepôt sans se faire rattraper et écraser par des robots, progression malaisée dans un souterrain infesté de rats et de chauves-souris... Manhunter II est bien réalisé, imaginatif et il tient longuement en baleine, que demander de plus.

Duy Minh

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	14
COMPLEXITE	15

PRIX :N C
DISPO SUR AMIGA, ST ET PC

ATTENTION AU MAITRE NINJA

Disponible sur Amiga, Atari, S.T et P.C

SYSTEM 3

LAST NINJA 2

IL REVIENT POUR SE VENGER !

SYSTEM 3

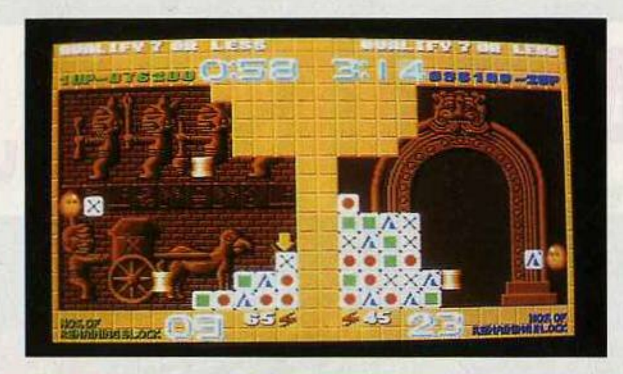
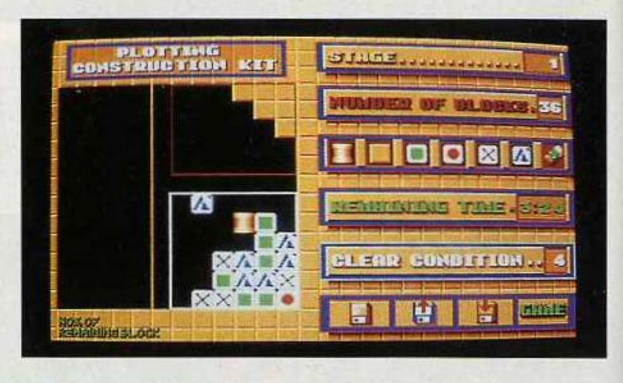
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL
48.57.65.52

IL REVIENT POUR SE VENGER !

news

Ocean vous propose de faire bosser un peu vos méninges. Comme ça, à la rentrée, vous serez presque intelligent!



Plotting

Y a pas d'histoire. Y a pas de prétexte. Vous n'êtes pas un preux chevalier qui doit aller libérer une princesse, vous n'êtes pas un pilote aux commandes de son vaisseau, dernier espoir d'une galaxie presque complètement conquise, vous n'êtes pas un prince transformé en crapaud qui doit trouver douze objets pour retrouver sa forme initiale, vous n'êtes pas perdu dans le temps, non, vous êtes simplement vous-même, en face de votre écran, et vous devez vous prouver que vous n'êtes pas la moitié d'un imbécile en résolvant les énigmes successives qui vous sont proposées.

Les énigmes, pas de mystère (si je puis dire), ce sont celles du jeu d'arcade éponyme. Vous devez lancer des blocs colorés contre d'autres blocs de même couleur, ce qui les fait disparaître. Bien sûr, ce n'est pas si facile puisque des pièges logiques viennent compliquer la chose: lorsque vous avez un bloc qui ne peut s'apparier avec aucun autre, vous avez perdu. Vous pouvez faire rebondir les blocs sur le haut de l'écran, mais parfois ce haut d'écran offre une conformation un peu particulière qui empêche d'atteindre une colonne donnée. Des bouts de tuyau vous aident ou vous posent des problèmes, selon la progression du jeu; et certains blocs spéciaux peuvent s'apparier avec n'importe quel autre bloc, quelle que soit sa couleur.

Deux joueurs peuvent s'affronter simultanément puisque l'écran est divisé en deux. Inutile d'aller trop vite: en combinant certains blocs, on peut obtenir de conséquents bonus. Il vaut mieux penser sa stratégie à l'avance, le temps alloué étant largement suffisant pour résoudre chaque tableau. Tout le panache consiste à le résoudre le plus élégamment possible!

ST
88%

Notons l'excellente initiative de l'éditeur, qui outre l'adaptation pure et simple du jeu d'arcade, s'est permis de rajouter un éditeur de tableaux et un mode challenge, permettant à deux joueurs de s'affronter dans un temps donné.

Les graphismes sont exactement ce qu'on peut attendre de ce type de jeu, et de toutes façons, ce sont les mêmes que dans la version d'arcade. Il y a de la musique en permanence, mais un mode permet de n'avoir que les effets sonores. Le tout se joue au joystick, et même avec deux joysticks si vous décidez de vous mesurer à un pote. Une bonne prise de tête, "à la Tetris", comme dirait un britannique cultivé.

Michel

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14
COMPLEXITE	18

PRIX :ENVIRON 200 F
DISPO SUR ST

Rody & Mastico II

Après le succès phénoménal de Rody et Mastico, Lankhor se prend pour un producteur de cinéma et lance la suite. Cela aurait pu s'appeler: «Rody et Mastico II, le retour de la vengeance».





Rody et Mastico II, c'est l'aventure d'un petit garçon, Rody, suivi par une conscience à la Jiminy Cricket, Mastico, un petit robot. Il s'adresse à des enfants entre trois et sept ans qui devront résoudre l'aventure en répondant aux questions du petit robot. L'histoire de Rody et Mastico II concerne tous les mômes: une méchante sorcière a kidnappé le Père Noël en personne, l'empêchant ainsi de distribuer ses jouets tant attendus. Mastico va rencontrer tout un tas de personnages dans les bois, dont Gaëtan, un jeune-homme-escargot vivant sous le pouvoir de la sorcière. Une bien belle aventure comme on aimerait en voir plus souvent.

ST
89%

Pour m'aider à tester Rody et Mastico II, j'ai invité Barbara (sept ans) et Camille (quatre ans) à prendre part à l'aventure. Voici leurs réactions, qui ne peuvent être plus représentatives, ce jeu s'adressant essentiellement à des enfants de leur âge.

– Comment trouvez-vous la musique?

B: Bien. J'aimerai bien l'avoir en disque.

C: Moi aussi, mais en cassette parce que mon père a pas de tourne-disque.

Barbara se débrouille très bien avec la souris, tandis que Camille a beaucoup de mal à la positionner.

– Vous aimez les dessins?

B: Ils sont bien pour moi.

C: Ils sont jolis.

(Le robot raconte l'histoire et pose une question)

– Comprenez-vous ce que dit le robot?

B: Oui.

C: Je comprend un petit peu, mais pas tout.

Je leur montre la possibilité de repeindre, à tout moment et selon ses goûts, l'image du jeu.

B: J'adore repeindre les tableaux!

Les enfants rient en peignant les images n'importe comment. Je leur rappelle tout de même la possibilité de sauvegarder les images retravaillées et reprendre l'aventure. Ensuite, je laisse les enfants se débrouiller tout seul. Camille abandonne l'ordinateur au bout de dix minutes, préférant malaxer furieusement de la pâte à modeler; mais Barbara termine l'aventure en quarante minutes, en galérant un peu au début à cause de la précision avec laquelle il faut placer le curseur sur l'image. A la question «combien sur dix donneriez-vous à Rody et Mastico?» les réactions sont enthousaistes:

B: Dix sur dix.

C: Onze!

En définitive, les gamins adorent Rody et Mastico II.

Kaaa

GRAPHISME 17
SON 18
ANIM non significatif
DIFFICULTE 16

PRIX :ENVIRON 200 F
DISPO SUR ST, PREVU SUR CPC ET AMIGA

OPERATION STEALTH

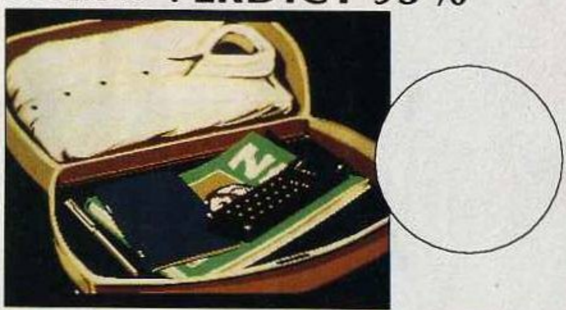
AMIGA

EDITEUR DELPHINE

TESTE PAR KAAA - PRIX : ENVIRON 300 FRANCS
DISPO SUR ST, AMIGA ET EN SEPTEMBRE SUR PC
DÉJÀ TESTÉ SUR JOYSTICK N°5

Le Stealth, un avion hyper-perfectionné, a été volé. Un agent posté au Santa-Paragua envoie un télégramme au patron de John: il aurait des renseignements concernant le vol du Stealth. Convocation, ordre du patron, John se retrouve au Santa-Paragua avec sa petite malette bourrée de gadgets dans un pays en pleine révolution. Indices, déductions, pièges, notre héros découvre rapidement le cœur d'une association de malfaiteurs: le Spider. Côté réalisation, c'est pratiquement pareil que sur ST, mis à part une très légère différence dans les musiques, un poil meilleures sur Amiga. Mais ça, c'est normal. Les graphismes sont entre le réaliste et la bande dessinée, très finement travaillés et bourrés de petites animations géniales et inattendues. Ce jeu a tout pour plaire, et tous ceux qui ont apprécié les Voyageurs du Temps , retrouveront le même état d'esprit avec un scénario plus travaillé, une aventure moins linéaire qui permet de pratiquement tout faire, sans pour autant le faire dans l'ordre.

GRAPHISME 17 • SON 17 • ANIMATION 17
DIFFICULTE 16 **VERDICT 95%**



TIE BREAK

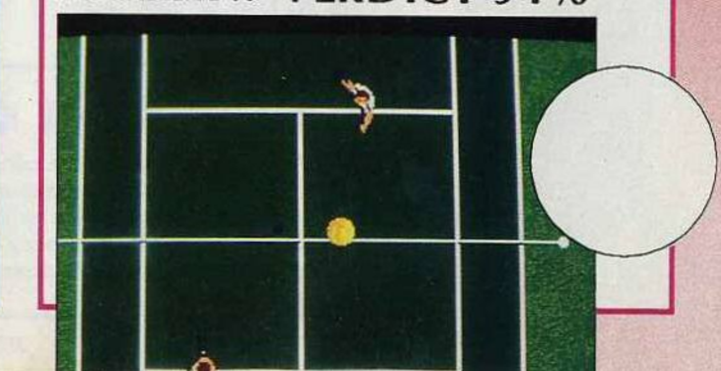
ST

EDITEUR STARBYTE

TESTE PAR KAAA - DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS LE N°6

Tournoi simple, tournoi mondial ou entrainement, vous pouvez y jouer à deux, contre l'ordinateur ou contre un humain, ou à quatre en choisissant quels joueurs seront gérés par l'ordinateur, et vous pouvez même, comble de bonheur, laisser votre machine contrôler les quatre joueurs. Ce qui ne sert strictement à rien, mais c'est rigolo à regarder. Vous disposez de quatre terrains différents: ciment, herbe, terre battue ou synthétique, et la force de la raquette est paramétrable grâce à une palette de cordes plus ou moins tendues. On voit le court d'en haut, avec une moitié de terrain scrollant hyper-rapidement selon le mouvement de la balle. Pour y jouer c'est enfantin: le joueur se place automatiquement en face de la balle, et c'est à vous de cliquer au bon moment en faisant des effets ou non. Tie Break n'est certes pas le plus beau jeu de tennis sur ordinateur, mais c'est incontestablement l'un des plus amusant à jouer.

GRAPHISME 15 • SON 16 • ANIMATION 16
MANIABILITE 18 **VERDICT 94%**



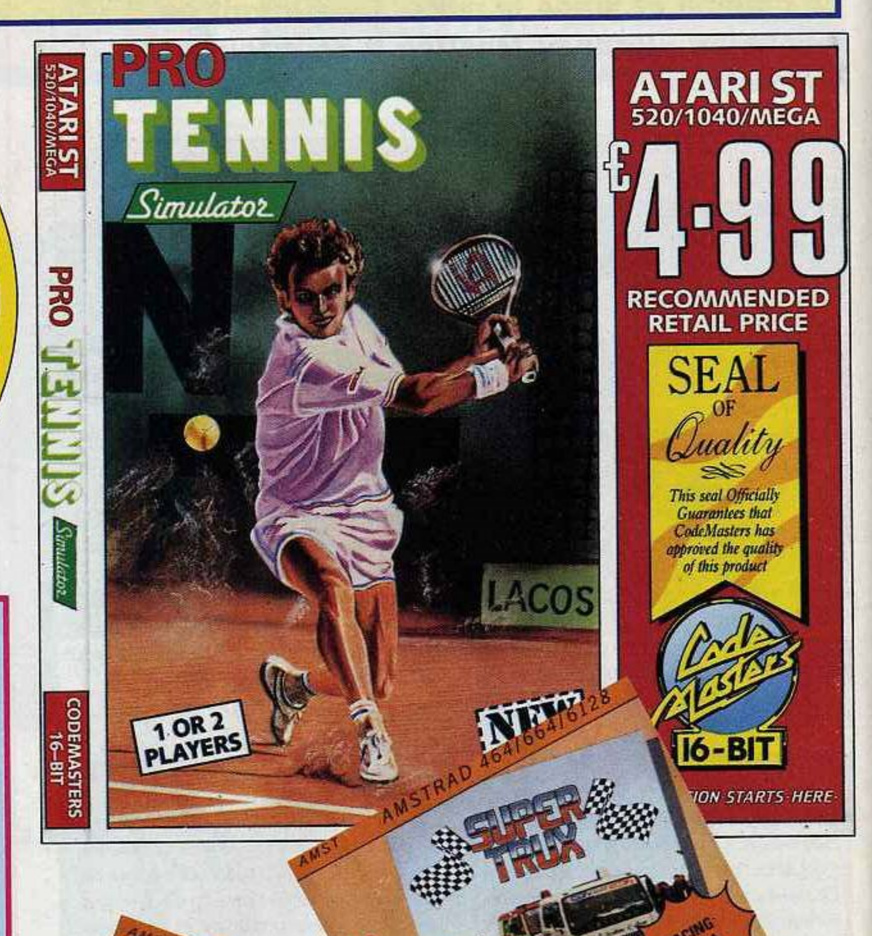
tests

PRO TENNIS SIMULATOR

ATARI ST

Si vous n'êtes pas encore saturé de tennis après Roland Garros, voilà de quoi vous renvoyer la balle une fois encore et pour pas cher. Pratiquement tout y est, du choix du terrain au nombre de joueurs en passant par tous les coups permis et autorisés. Ça va encore smasher sur les courts de la micro, et c'est à Code Master qu'on le doit.

Pour les fauchés
Softs Budget
Prix réduit



Chassez les prix, il en restera toujours quelque chose.

LIVE AND LET DIE

Your name is Bond, James Bond. Votre véhicule, c'est un super hors-bord qui file sur des voies d'eau parsemées de cibles, d'obstacles, de tunnels, de rochers, etc. Votre but étant de démanteler un important trafic de drogue, je vous conseille de ne rien prendre avant.

AMSTRAD

AMSTRAD

SUPER TRUX

Une super course de camions à travers la chère et grande Europe dont actuellement les plus responsables d'entre nous parlent en posant une main sincère sur leur cœur en arborant une expression outrée et en disant: «On ne touche pas à l'Europe!». Une super course donc, durant laquelle il faudra choisir les bonnes routes et la bonne vitesse pour espérer remporter le Trophée Supertrux.

AMSTRAD

A QUESTION OF SPORT

Tiré de l'émission du même nom, A Question of Sport est un jeu pour les fous de sports qui connaissent tout, tout, tout, du prénom de la petite amie de l'arbitre de telle équipe jusqu'aux convictions religieuses de la balle de ping-pong de tel club. Un jeu de questions/réponses pour tester vos connaissances dans ce domaine.



BUGGY BOY

Cinq parcours différents sont à franchir, avec à chaque fois un temps défini, au volant d'un petit buggy sur des routes et des chemins complètement nazes. A cause de tous ces arbres, ces rochers, ces murs de briques et ces barrières obstruant les routes, vous pouvez sans problème attaquer les Ponts et Chaussées.

ATARI ST/STE

OVERLANDER

Un décor à la Mad Max, une bagnole à la K2000, vous voilà prêt à passer des marchandises frauduleuses en traversant le pays sur l'ancien réseau d'autoroute. Les convoyeurs sillonnants le pays de long en large sont soumis à un tir ininterrompu. Overlander va très vite, c'est très bien réalisé et il a déjà rendu fous (du volant) tous les mordus de poursuites automobiles. A vous de jouer.

ATARI ST/STE

BOMB JACK

C'est l'histoire d'un petit superman qui, sur cinq tableaux différents, doit collecter des bombes à la mèche enflammée, dans l'ordre et en évitant tous les obstacles. Bomb Jack est l'un des jeux de tableaux les plus connus après Pac-Man, qui reste toujours aussi délirant.

ATARI ST/STE

ATARI ST/STE

THUNDERCATS

Dans Thundercats, vous incarnez Lion-O, un valeureux guerrier prêt à tout pour récupérer l'œil de Thundera, un joyaux dérobé lors d'un raid ennemi. C'est à grands coups d'épée, de poing et de panard que le super-héros à la Conan va affronter toute sortes d'ennemis et se battre comme un enragé dans le château de Plun-dar.

arcades

SAGAIA

de Taïto

Taito voit des écrans partout. Depuis Ninja Warriors et Darius, sur trois écrans, Taito n'avait rien fait dans le genre. Et puis voilà qu'il y a quelques mois, on parle d'un Darius II... Qui ne verra pas le jour puisque Sagaia le remplace largement! Eh oui, Sagaia n'a que deux écrans mais personne n'est dupe. C'est bien la digne suite de Darius. On retrouve les deux chasseurs que l'on dirigeait auparavant et le jeu à deux simultanément. Le style des monstres est resté le même et l'on retrouve les poissons de l'espace. L'armement de base n'a pas changé, des missiles et de petites bombes. Les nouvelles armes sont au nombre de quatre: pastille rouge, missiles plus puissants; pastille jaune, lasers dans quatre directions; pastille verte, bombes avant et arrière; pastille bleue, écran protecteur. Toutes sont cumulables et peuvent être récupérées en détruisant certaines vagues d'ennemis. Votre vaisseau est si peu armé au départ qu'il ne résisterait pas longtemps intact sans ces plus. Les petits vaisseaux atomiques ronds qui se baladent au sol ou en l'air détruisent tout ce qu'il y a à l'écran hormis vous si vous les abattez. Les monstres de fin de tableau sont grandioses et ils occupent pratiquement un des deux écrans. Aux formes de créatures marines metallisées, ils se jettent sur vous ou vous accueillent de leurs tentacules. Il arrive que venant de l'arrière, ils vous fassent changer de position pour les contrer (le vaisseau change de direction et se retourne vers eux). Il y a en général deux grands monstres par planête, un moyen et un grand. Tous ont quelque chose de particulier, ils sont entourés de leurs rejetons ou bien d'un bouclier. Vous parcourez la galaxie, partant de la surface du soleil et traversant Mercure, Venus, la Terre et Mars pour finalement arriver à Jupiter. Dans cette dernière étape, vous retrouverez aussi tous les monstres de Darius. Proco Junior et Tiat Young, les deux pilotes, auront bien du mal et verront que notre système solaire n'est pas si amical. Vous pouvez choisir entre diverses trajectoires pour arriver: d'abord deux choix possibles à Mercure puis jusqu'à sept à Jupiter. Au fait, il y a sept fins différentes... Le deux est plus amusant; tantôt vous vous protègerez mutuellement et tantôt vous vous précipiterez pour prendre l'arme à votre coéquipier. Entre parenthèses, j'aime de moins en moins les Shoot'Em Up de Taito. Cela n'engage que moi, mais leur conception ne me plaît pas trop. La difficulté est mal dosée et garder une arme pendant tout un tableau est impossible. Seule la musique est agréable.

Trois pages d'Arcades ce mois-ci ! Du coup, je n'ai pas la place de vous parler de tous les jeux géniaux qui sont sortis dernièrement!



TAITROVISION

de Taïto

Les écrans de 21 pouces (55 cm), c'est bien. Ceux de 24 pouces (63 cm), c'est encore mieux. Les 28 pouces (72 cm) n'équipent, hélas, pas souvent les meubles d'arcades. Quant aux 33 pouces (84 cm), le summum actuellement, ils reviennent très cher et sont encombrants, même dans une salle de jeux. Il restait les 37 pouces (95 cm), qui n'ont pas encore fait leur apparition dans les salles françaises. On s'en tient là pour le moment puisqu'il est actuellement impossible de fabriquer des tubes plus grands. Ce qui n'empêche pas Taito d'apporter des innovations: le Taitrovision 50 n'est pas un frêle petit meuble comme les autres. En effet, il contient trois tubes cathodiques. Houlà, que c'est-y que ça? Les professionnels appellent communément cela un vidéoprojecteur. Celui-ci est fabriqué par Ikegami, le leader de la vidéoprojection au Japon. Quant au principe de fonctionnement, on y vient: chacun des 3 tubes a une taille avoisinant 7 pouces et est monochrome. Le premier est rouge, le second est vert et le troisième bleu: ils composent à eux trois les lumières nécéssaires à produire une image couleur. L' image ,agrandie par des lentilles de Fresnel, est ensuite projetée sur un écran de type cinéma grâce à sa grande luminosité. Evidemment, l'obscurité est recommandée, ce qui est difficile à obtenir dans une salle de jeux. Pour contourner ce problème, l'ensemble est intégré dans un meuble muni d'un écran plastique sur lequel, à l'aide d'un miroir, on va projeter l'image par l'arrière. L'écran plastique a un gain lumineux permettant de voir l'image en pleine lumière et sans reflets. Il a aussi l'avantage d'être plat et de mesurer 50 pouces! Grâce à la rétroprojection et au très grand écran, on pénètre réellement dans l'univers du jeu. Avec ce maxi-écran, Taito fournit aussi des modules d'adaptation pour jeux de conduite, jeux de tir et les jeux habituels. Avec le volant vous pourrez démolir la voiture adverse de Chase HQ dans l'extase. Avec les mitraillettes c'est à Operation Thunderbolt que vous jouerez à deux pour délivrer les otages. Enfin, avec les manettes classiques vous incarnerez deux flics hors du commun dans Crime City. Quels plaisirs en perspective! D'autres softs que ceux de Taito peuvent être connectés à ce meuble puisqu'il est aux normes JAMMA, le standard des cartes-vidéos.



arcades

TOKI

de Tad

Bien qu'assez vieux, Toki reste un des plus inventifs qui soient. Il reste aussi un de mes préférés et c'est pourquoi, malgré son âge, j'ai décidé d'en parler. La plaque existe aussi sous le nom de Juju si vous trouvez la version japonaise. Pas de doute, c'est le second jeu de Tad Corporation et comme Cabal c'est un hit! Pour une petite société qui avait commencé dans le piratage... Bref, venons-en à l'histoire: Vous êtes Toki, un jeune homme blond qui vit humblement avec sa petite amie jusqu'au jour où un vil sorcier décide de l'enlever. Emportée par le poing volant d'un monstre constitué uniquement d'un cœur, de mains et de pieds, elle est emmenée sur l'île du sorcier. Vous retrouvez l'île mais le sorcier vous transforme en singe avant que vous ayez pu réagir. Gardant votre courage, vous partez à la conquête de l'île. Elle est infestée d'étranges créatures que vous devrez combattre pour rejoindre votre bien-aimée. Votre seule arme, hormis votre agileté, est votre bouche! Vous pouvez cracher sur les autres créatures ce qui les assomme. Votre puissance de tir est évolutive: vous pourrez cracher dans trois directions, en tir groupé, cracher du feu ou bien de longues décharges d'énergie (pour cette

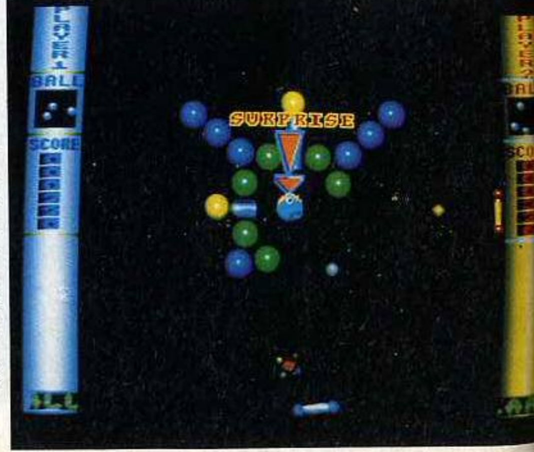


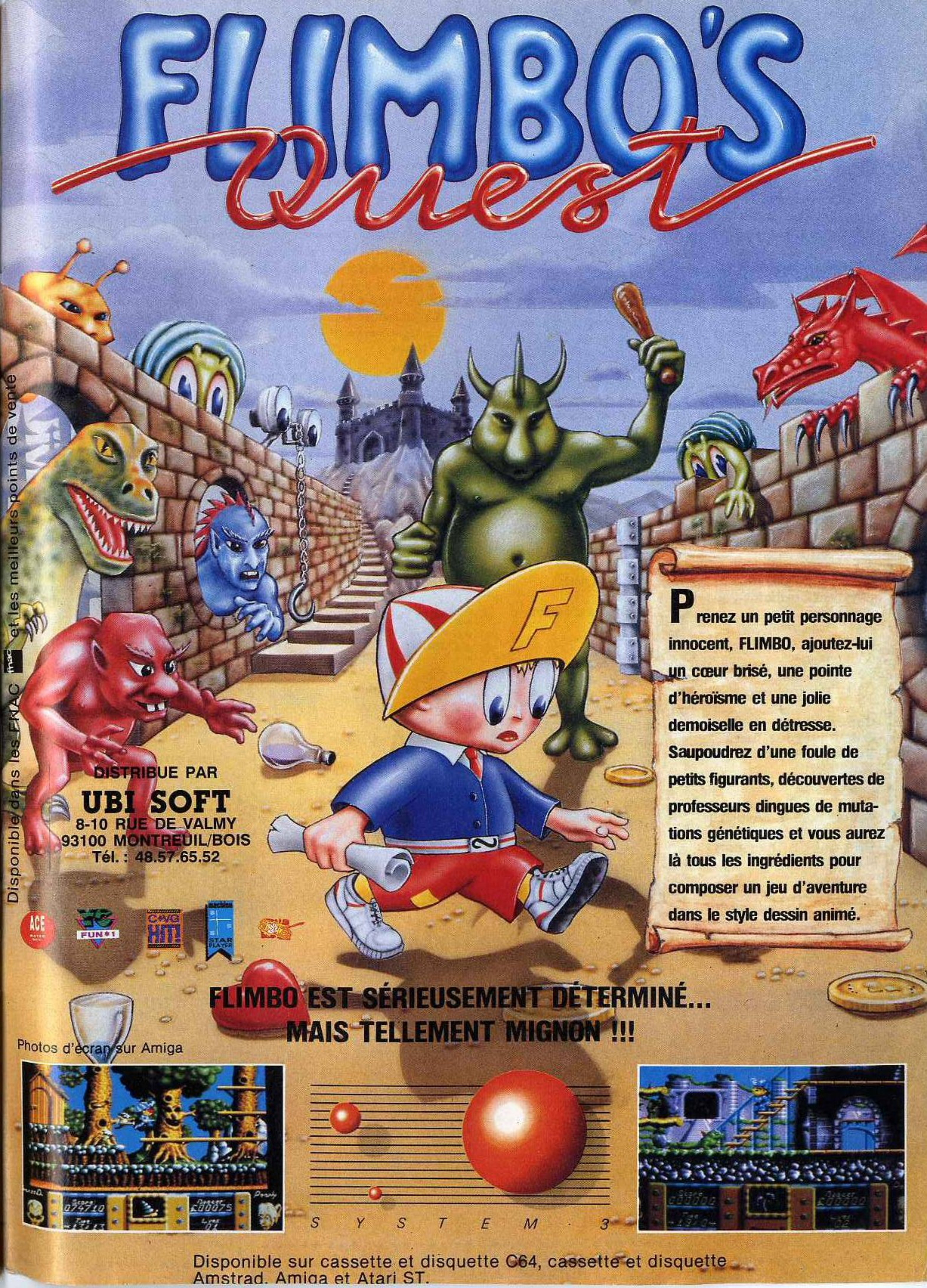
arme, fonctionne comme pour R-Type). Toki peut sauter, marcher debout ou à quatre pattes et surtout rebondir sur ses nombreux ennemis. Dans les objets utiles, il y a le casque de football américain qui vous protège la tête et les chaussures de sport qui vous permettent de sauter plus haut. Tout dans ce jeu est plein de malice, les animaux se transforment et l'on trouve de tout. Des tremplins vous font sauter d'un étage à l'autre, de petits dragons sortent de leur œuf et d'autres singes vous foncent dessus. Mais il y a aussi des fantômes qui apparaissent au dessus de vous et harponnent. Le temps étant limité, si vous ne finissez pas le tableau à temps une tête de mort apparaît et vous poursuit. Et puis il y a les lianes a gravir, la grotte du crystal où tout se casse sous vos pas, le diable qui vous poursuit ou bien l'oiseau de feu qui vous lance ses gerbes enflammées. Plus tard vous mettrez votre masque et partirez sous l'eau affronter l'homme-poisson. Les monstres-animaux géants sont étonnants et difficiles à battre, tous ont un point faible qu'il vous faudra découvrir. Bien que réparti sur six tableaux, le jeu est très vaste. Il est bien ardu d'en faire le tour. Mais l'amour est là, qui vous y aide. Pas de précipitation, ce jeu arrivera sur vos micros vers Noël, convertit par Ocean France. J'espère qu'ils sauront rendre hommage à ce jeu si... si... les mots me manquent!

BALLARENA

de Sisteme

Si c'est pas un casse-briques, je me demande ce que c'est! Proposant le jeu à deux simultanément, Ballarena fait évoluer vos raquettes autour d'une aire de jeu et vous pare, comme à l'accoutumée, de diverses armes plus ou moins efficaces (je vous laisse le plaisir de les découvrir, sachant qu'elles sont au nombre de vingt-deux). A chaque nouvelle arme apparaissant à l'écran s'affiche un descriptif en français, ce qui nous change des patois exotiques très en vogue par les temps qui courent. Ballarena n'offre pas que des briques à détruire, on trouve aussi toutes sortes de formes géométriques. Soixante-quatre tableaux composent le jeu et l'on a droit, tous les quatre tableaux, à une phase de type Space Invaders où vous devez détruire le plus d'ennemis possible dans le temps imparti. C'est la dernière production Sisteme à ce jour, mais une super simulation de voitures, bien originale, serait en préparation. Elle devrait sortir vers septembre. On en reparlera le moment venu.




FLIMBO'S
Quest
Prenez un petit personnage innocent, FLIMBO, ajoutez-lui un cœur brisé, une pointe d'héroïsme et une jolie demoiselle en détresse. Saupoudrez d'une foule de petits figurants, découvertes de professeurs dingues de mutations génétiques et vous aurez là tous les ingrédients pour composer un jeu d'aventure dans le style dessin animé.
DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10 RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL/BOIS
Tél. : 48.57.65.52
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente
ACE
FUN 1
C+VG HIT!
STAR PLAYER
FLIMBO EST SÉRIEUSEMENT DÉTERMINÉ...
MAIS TELLEMENT MIGNON !!!
Photos d'écran sur Amiga
S Y S T E M 3
Disponible sur cassette et disquette C64, cassette et disquette Amstrad, Amiga et Atari ST.

CHOUETTE, ENCORE UN SONDAGE-CONCOURS

Revoici l'été et son inévitable lot de sondages en tous genres. Nous, on part à la plage, et vous, vous prenez un stylo, cette page bien étalée devant vous, et vous bossez. Chacun son tour, non? C'est très facile, puisqu'il suffit de répondre à quelques questions. Facile, mais extrêmement important, car c'est en fonction des résultats de ce sondage que le journal évoluera. Et là, vous vous dites: "Ils vont recevoir des tas de réponses, c'est pas la peine que je me casse le trognon à leur renvoyer leur sondage, et puis ma voix toute seule n'a aucun poids". C'est faux. Chaque voix compte énormément. Une seule petite suggestion peut faire entrer ou sortir une rubrique. Une seule voix peut faire basculer la balance d'un côté ou d'un autre. Vous vous rendez compte que vous avez la possibilité de modifier Joystick pour en faire le journal de vos rêves? Vous en rendez-vous bien compte? Mmmmhhh? Alors pas d'hésitation, remplissez tout ça, et postez-le le plus vite possible. Pas demain, ou après-demain, mais aujourd'hui même. C'est important. Merci.

Un dernier point important: 100 réponses seront tirées au sort et recevront un logiciel gratuit. Pensez à spécifier la marque de votre ordinateur ou de votre console. Allez, au travail.

Comment avez-vous connu Joystick?
- O Quand il était Hebdo
- O Par des copains
- O En kiosque

Achetez-vous Joystick?
- O Pour la première fois
- O Tous les mois
- O De temps en temps

Vous arrive t-il de ne plus trouver de Joystick chez votre marchand de journaux?
- O Oui
- O Non

Pour quelle raison principale achetez-vous Joystick?
- O Trucs et astuces
- O Tests
- O News
- O Previews
- O Consoles News

Combien de personnes, autour de vous, lisent VOTRE exemplaire de Joystick?
....

Quelle note donnez-vous à nos rubriques? De 1 (nul), à 10 (super)
- Jeux Crack
- News
- Previews
- Tests
- Consoles News
- Le grand zoo
- Champion
- Arcades
- Secours
- Courrier des lecteurs
- PA
- Rue BriK a brak
- Concours
- Illustrations de Yacine
- C'est Génial (quand ça paraît)

Imaginez que vous soyez TESTEUR de magazines! Pour ce numéro 7 de Joystick, quelles notes donneriez-vous pour le...
- Look : ..../20
- Interêt : ..../20
- Fun : ..../20
- GLOBAL :................/100

Votre avis sur nos tests?
- O Trop longs
- O Trop courts
- O Parfaits
- O Nuls
- O Intéressants
- O Bof
- O Clairs
- O Confus
- O Drôles
- O Tristounets

Etes-vous d'accord avec notre VERDICT?
- O Toujours
- O Souvent
- O Parfois
- O Jamais

Trouvez-vous nos TESTS...
- O Sous-notés
- O Sur-notés
- O Bien notés

Les photos d'écran, y en a-t-il...
- O Trop
- O Pas assez
- O Parfait

Quelle est votre principale critique?
....
....

Que souhaitez-vous trouver, EN PLUS, dans Joystick?
....
....
....

VOUS

Pratiquez-vous un sport?
- O Oui
- O Non

Si oui, lequel?
....

Quelle radio écoutez-vous?
- O NRJ
- O FUN RADIO
- O SKYROCK
- O MAXXIMUM
- O OUI FM
- O EUROPE 2
- O CHERIE FM
- O RMC
- O Aucune

AUTRES.................................

Quels autres magazines d'informatique lisez-vous?
R = Régulièrement, P = Parfois, J = Jamais

	R	P	J
TILT	O	O	O
GENERATION 4	O	O	O
MICRO NEWS	O	O	O
AMSTRAD 100%	O	O	O
CPC AMSTRAD	O	O	O
ST MAG	O	O	O
COMMODORE REVUE	O	O	O

En dehors de la presse micro, quels autres magazines lisez-vous?
1/.................................
2/.................................
3/.................................

Que pensez-vous acheter dans les 6 prochains mois?

Ordinateur
- O CPC
- O ATARI
- O AMIGA
- O PC

Console
- O SEGA
- O NINTENDO
- O GAMEBOY
- O MEGADRIVE
- O NEC
- O NEO GEO

Divers
- O CD ROM
- O TV
- O MAGNETOSCOPE
- O CHAINE HI-FI
- O CAMESCOPE
- O WALKMAN
- O DISCMAN
- O UNE MOB
- O UN SCOOTER
- O UNE MOTO

Combien de jeux achetez-vous par mois?
....

Achetez-vous un jeu grâce à:
- O La pub
- O Nos tests
- O L'avis de vos copains

Utilisez-vous votre ordi pour (vous pouvez donner plusieurs réponses):
- O Le jeu
- O La programmation
- O Le graphisme
- O La musique
- O Le travail
- O L'apprentissage

Avez-vous déja utilisé le 3615 Joystick?
- O Oui
- O Non

Comment trouvez-vous le service?
- O Génial
- O Super
- O Moyen
- O Nul

Quels changements souhaiteriez-vous lui voir apporter?
....
....
....

Quels autres serveurs micro consultez-vous?
....
....
....

A retourner à JOYSTICK SONDAGE-CONCOURS, 53 Avenue Gambetta, 92400 Courbevoie

Nom: ____________
Prénom: ____________
Adresse: ____________
____
____
____
CP: ____________
Ville: ____________
Age: ____________
Ordinateur:

ODK OK7

LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE

DYNASTY WARS™

ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.



Disponibles sur:
CBM 64/128 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette
Atari ST. CBM Amiga
(Dynasty Wars disponible sur IBM PC)



Photos d'écran de formats divers.





DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER, EST DE RETOUR.

U.S. GOLD
CAPCOM™

ILS SONT LES DEMONS ET LES DRAGONS DE L'ENFER—VOUS ETES BLACK TIGER.

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75. DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.